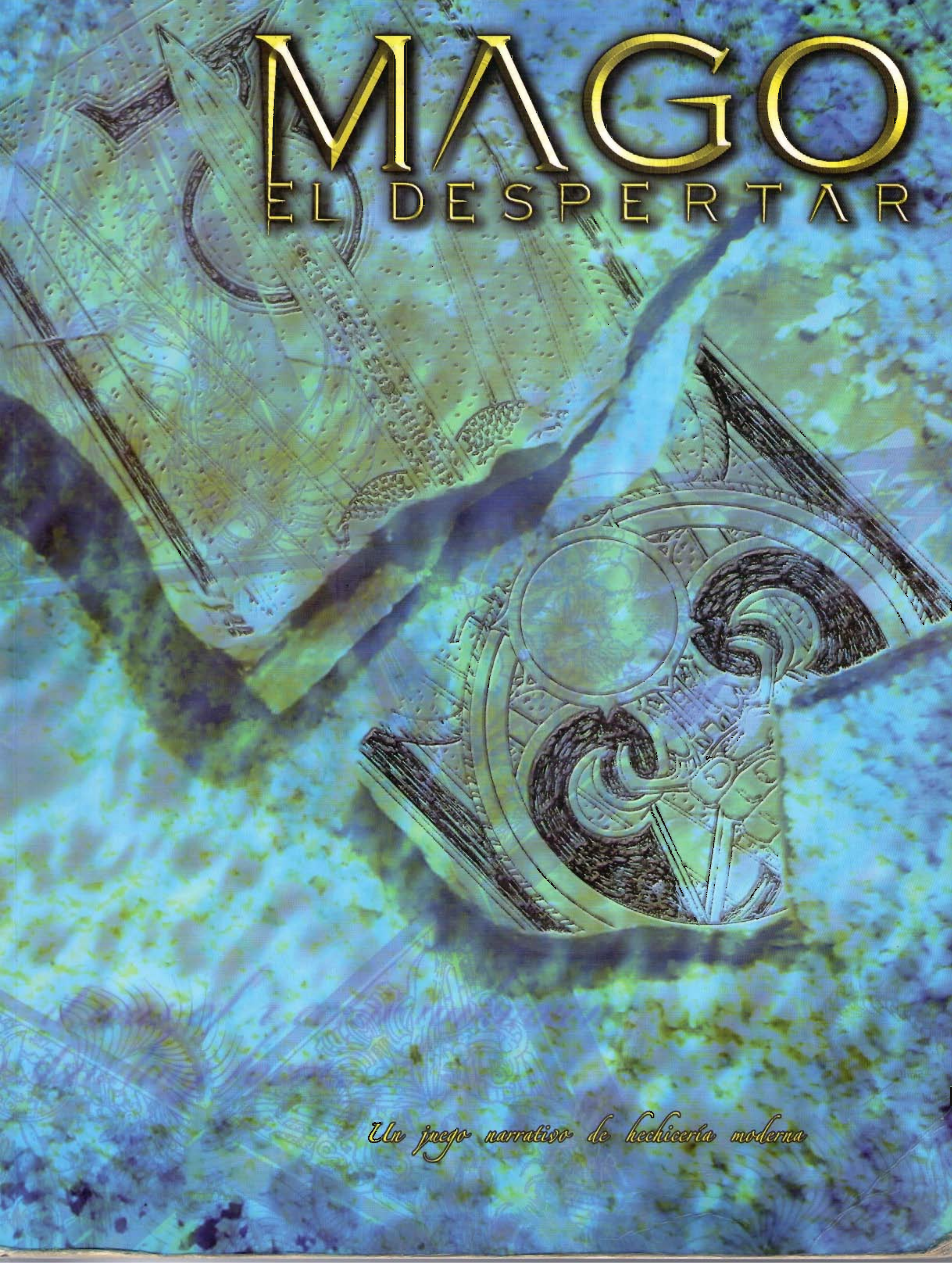
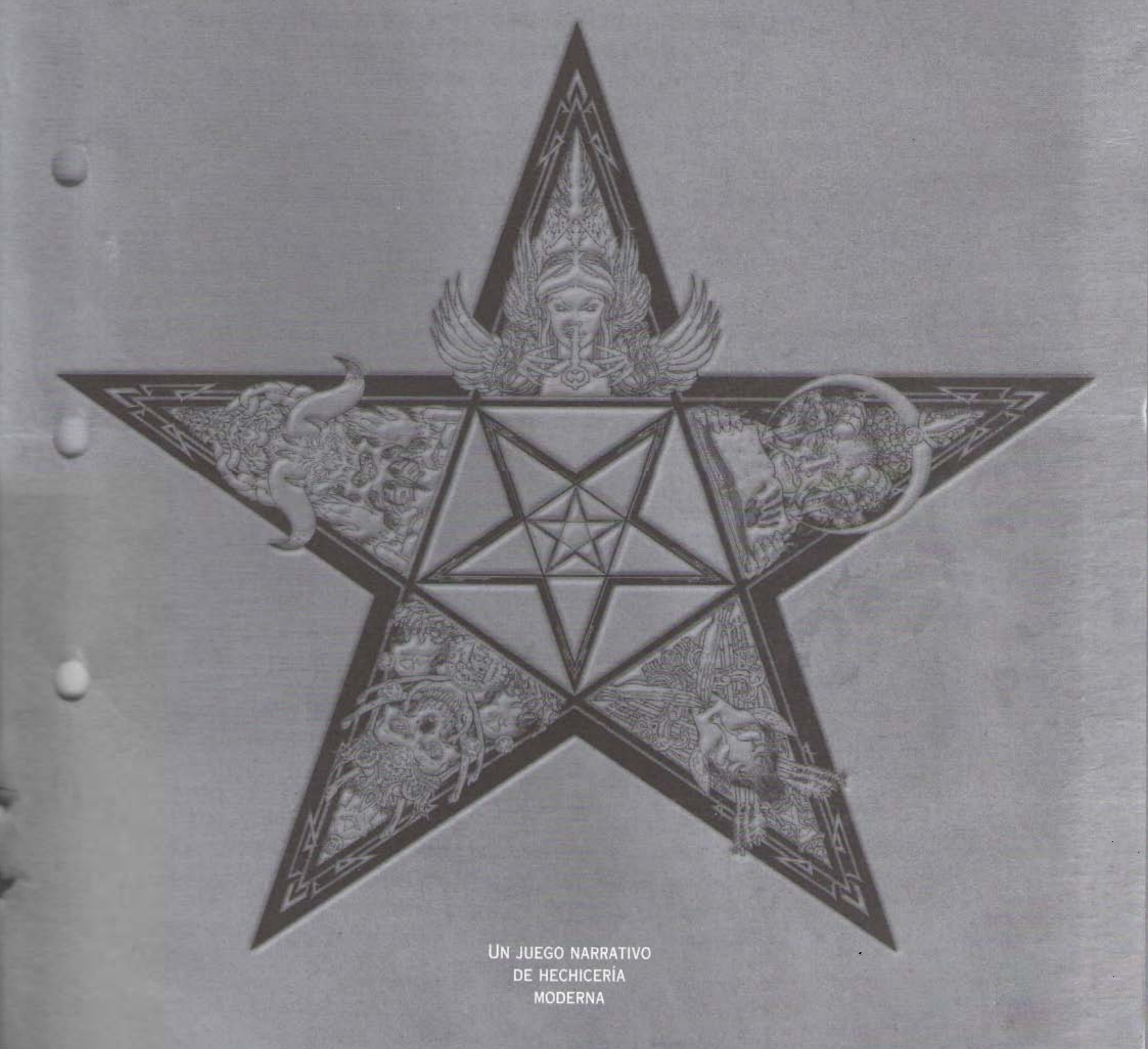

MAGO
EL DESPERTAR
Un juego narrativo de hechicería moderna

MAGO
EL DESPERTAR



UN JUEGO NARRATIVO
DE HECHICERÍA
MODERNA

MI VIEJO AMIGO OWAIN

O DEBERÍA DECIR

MORVRAN

UN NOMBRE QUE SIN DUDA PREFIERES QUE UTILICE
PERO SI LO HICIERA, NO SERÍA JUSTO.
TE CONOZCO, GLAMORGAN, Y NO HE OLVIDADO TU NOMBRE
Y SÉ QUE TIENES A GAVIN.
SÍ, TAMBIÉN CONOZCO SU NOMBRE.
FELICIDADES.
ESPERO QUE SE CONVIERTA EN UN BUEN MIEMBRO
DE LA COMUNIDAD.
CUANTO MÁS FUERTE SE VUELVA, MÁS GLORIOSA
SERÁ MI VICTORIA SOBRE ÉL.
COMO SABES, NO ME DOY POR VENCIDO.
PERO NO ESTOY DISPUESTO A HACER LO QUE SEA PARA CONSUMAR MI VENGANZA.
NO, MIS PLANES VAN MÁS ALLÁ DE TODO ESO.
SOY PACIENTE.
SABRÉ SOLVENTAR ESTE CONTRATIEMPO. NO TE PREOCUPES.
SOLO ESPERO QUE AYUDES AL MUCHACHO,
Y QUE ESTÉ PREPARADO CUANDO LLEGUE MI HORA.
TE APLASTARÉ COMO A UN INSECTO MIENTRAS ME LLEVO SU ALMA.
HAZME UN FAVOR. INTERPONTE EN MI CAMINO PARA QUE PUEDA USARLO COMO EXCUSA.
ADIÓS POR AHORA, OWAIN.
ATENTAMENTE,

ANGRBODA

OH, ¿POR QUÉ EMPLEAR NOMBRES FALSOS?
ATENTAMENTE,

EINAR

P.D. SÉ QUE AÚN LLEVAS FLORES A SU TUMBA,
Y DE LAS MÁS PEQUEÑAS.
TU RESPETO HACIA MI FAMILIA ES CONMOVEDOR.
PUEDO ENSEÑARTE CÓMO HACER QUE SE MARCHEN.
PUEDO.
SOLO NECESITAS ABRAZAR LO QUE TANTO ODIAS.
CUANDO ESTÉS LISTO, HÁZMELO SABER.

¿Por dónde empezar?

Nunca he escrito un diario. Es demasiado agobiante. Algo que hacer todos los días, haga mal o buen tiempo. Porque si no lo haces, comienzas a sentirte culpable. Por supuesto, ése fue el motivo de que comenzara a escribir uno. Disciplina, o eso dicen. Es lo que necesito.

Un diario "mágico", "un registro de mis hallazgos mágicos".

¿Acaso tiene sentido? Aunque parezca increíble, sí, lo tiene. Por lo menos ahora. Si alguien me hubiese dicho hace unos pocos meses que iba a hacer esto, me habría reído delante de sus narices y habría comenzado a elaborar un plan para enseñarle a meterse en sus asuntos. ¿Qué puedo decir? Era joven, estúpido y Atontado (nota sobre las letras mayúsculas: los magos utilizan Muchas letras mayúsculas).

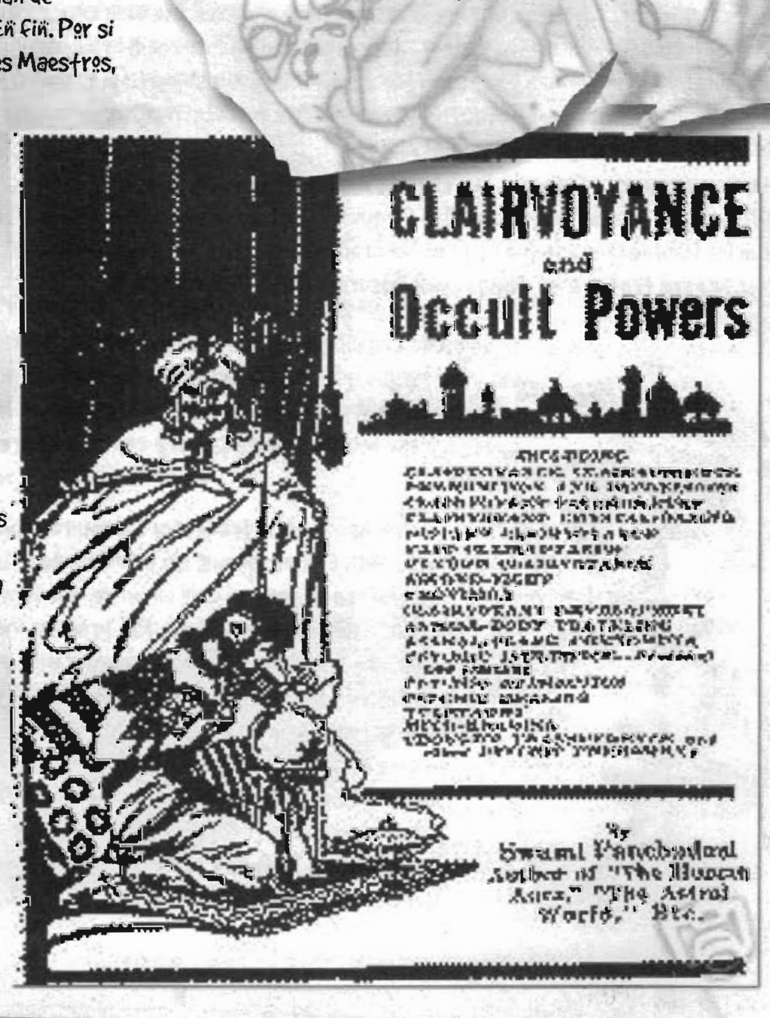
Pero bueno, todo ha cambiado. Y aquí estoy, escribiendo un diario. Supongo que nunca llegaré a enseñárselo a nadie, aunque ahora que lo estoy pensando, quizá los maestros Aurem y Potestas echen un vistazo a hurtadillas, solo para controlar mis progresos. Diablos, por lo que sé, ahora mismo podrían estar observándome. No tengo ningún conjuro para saber si lo están haciendo, y si lo tuviera y comenzara a lanzarlo, seguro que dejarían de espiarme antes de que pudiera verles. En fin. Por si acaso, y si están leyendo esto honorables Maestros,

que os den

Escudriñamiento. El Arcano Espacio. Intento aprenderlo. Conozco los detalles más básicos: que la distancia es una ilusión, que todo ocupa un mismo lugar, bla, bla, bla. Ya he estudiado la filosofía básica de la escuela de Platón y toda esa mierda, pero nada de eso me acerca al esotérico cacao mental del mundo mágico. Se supone que debo llevar un registro de todos mis escudriñamientos. Cuando uno lanza conjuros sobre cosas que no puede ver u oír, hay que alcanzar sus Patrones. Como la distancia es una ilusión (o lo que sea), la dificultad no reside en los metros que te separan del lugar, sino en la imagen que se forma en tu mente sobre lo que sea que estés afectando. Cuanta más nebulosa sea la imagen, más difícil será el conjuro.

Un registro de escudriñamientos es una colección de fotografías y dibujos que actúan como "imágenes mnemotécnicas". A los magos más inteligentes no les hace falta; han aprendido a conservarlo todo en sus cabezas. Pero los novatos como yo necesitamos algo con lo que empezar. Ése es el motivo por el que mantengo constancia de lo que veo, para tener una referencia en caso de que necesite escudriñar algo en la distancia.

Maestro Aurem: "No confíes en tu memoria. El verdadero poder reside en la sutileza, las cosas que a menudo ignoramos hasta que volvemos la vista atrás y examinamos los detalles. Por eso debes anotarlo todo, por insignificante que te parezca. Estás entrelazado en los hilos del destino, Arctos, pero no siempre resulta obvio para aquellos que pueden verlo. La única forma de que este Patrón se haga visible es estudiar los registros de tus actividades diarias".



Bueño, ya está bien de divagar. Tengo que empezar con un resumen de toda mi vida, como una especie de trabajo escolar sobre "lo que hice durante mis vacaciones de verano", solo que en este caso cubre mi vida. ¿Por qué? Eso digo yo.

Arctos. "Pequeño oso". Así suele llamarme Morvran. Mi nombre umbrío. No puedes usar nombres reales en este trabajo. El escudriñamiento otra vez. Si conocen tu verdadero nombre, estás jodido. Es más difícil alcanzar tu Patrón si no saben tu nombre. Por eso usamos apodos, como los camioneros, los pilotos de caza o, por qué no, los superhéroes. La mayoría elige su nuevo nombre, pero ya que yo estaba un poco indispuesto cuando me llegó la hora, Morvran lo hizo por mí. Y estuvo acertado. Me gusta mucho.

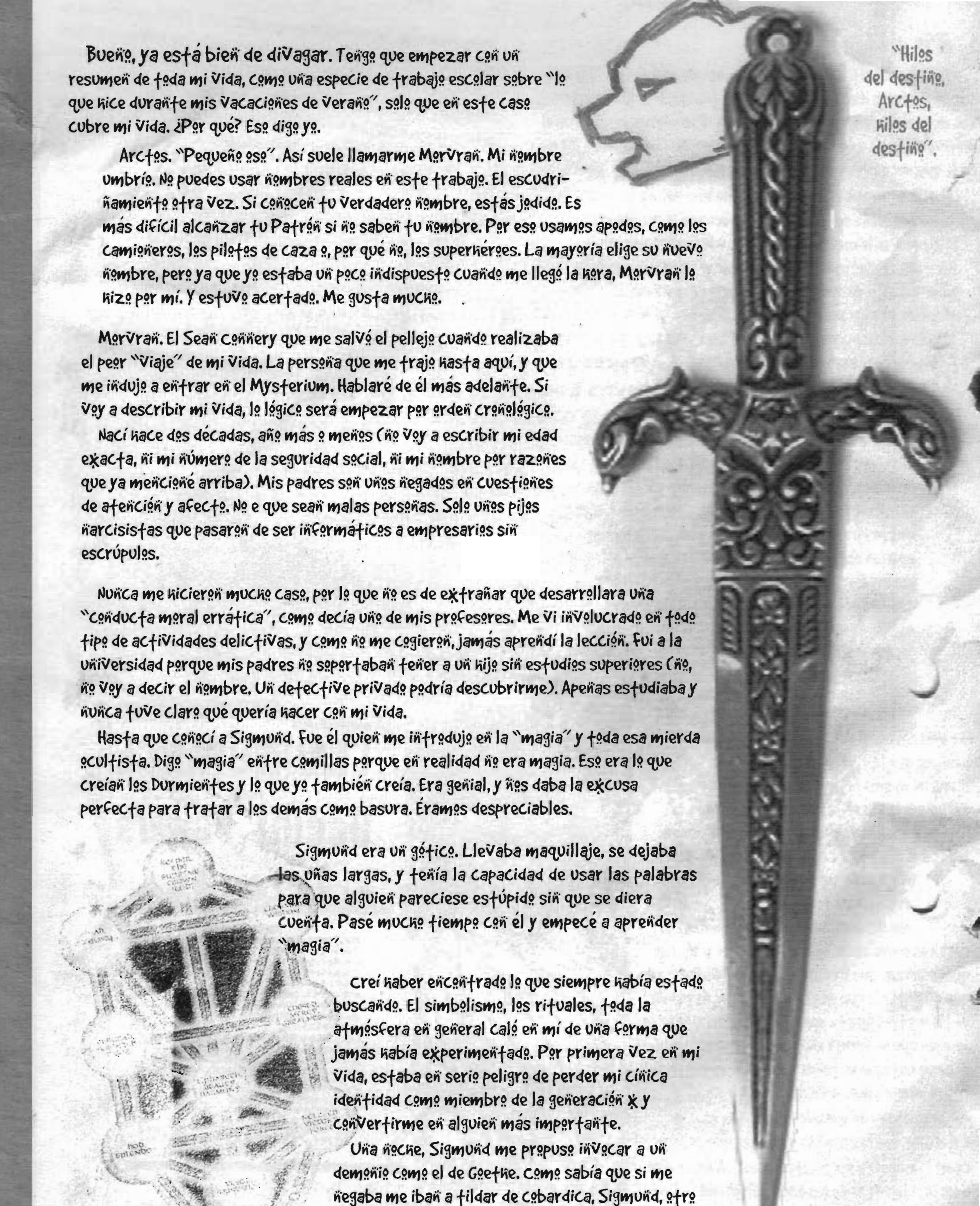
"Hilos del destino, Arctos, hilos del destino".

Morvran. El Sean Connery que me salvó el pellejo cuando realizaba el peor "viaje" de mi vida. La persona que me trajo hasta aquí, y que me indujo a entrar en el Mysterium. Hablaré de él más adelante. Si voy a describir mi vida, lo lógico será empezar por orden cronológico.

Nací hace dos décadas, año más o menos (no voy a escribir mi edad exacta, ni mi número de la seguridad social, ni mi nombre por razones que ya mencioné arriba). Mis padres son unos negados en cuestiones de atención y afecto. No e que sean malas personas. Solo unos pijos narcisistas que pasaron de ser informáticos a empresarios sin escrúpulos.

Nunca me hicieron mucho caso, por lo que no es de extrañar que desarrollara una "conducta moral errática", como decía uno de mis profesores. Me vi involucrado en todo tipo de actividades delictivas, y como no me cogieron, jamás aprendí la lección. Fui a la universidad porque mis padres no soportaban tener a un hijo sin estudios superiores (no, no voy a decir el nombre. Un detective privado podría descubrirme). Apenas estudiaba y nunca tuve claro qué quería hacer con mi vida.

Hasta que conocí a Sigmund. Fue él quien me introdujo en la "magia" y toda esa mierda ocultista. Digo "magia" entre comillas porque en realidad no era magia. Eso era lo que creían los Durmientes y lo que yo también creía. Era genial, y nos daba la excusa perfecta para tratar a los demás como basura. Éramos despreciables.



Sigmund era un gótico. Llevaba maquillaje, se dejaba las uñas largas, y tenía la capacidad de usar las palabras para que alguien pareciese estúpido sin que se diera cuenta. Pasé mucho tiempo con él y empecé a aprender "magia".

Creí haber encontrado lo que siempre había estado buscando. El simbolismo, los rituales, toda la atmósfera en general caló en mí de una forma que jamás había experimentado. Por primera vez en mi vida, estaba en serio peligro de perder mi cínica identidad como miembro de la generación X y convertirme en alguien más importante.

Una noche, Sigmund me propuso invocar a un demonio como el de Goethe. Como sabía que si me negaba me iban a tildar de cobardica, Sigmund, otro chico llamado Thomas y yo nos pusimos manos a la obra e iniciamos la invocación.



Todo fue muy extraño. Unas sombras cubrieron la habitación, pero no había nada que las proyectara. Y sentimos una presencia. Thomas se asustó y salió corriendo, pero yo, envalentonado, ordené a la entidad que me ayudase a aprobar los exámenes de la semana siguiente. Una cosa, no sé el qué, pareció responder y luego desapareció. Nos reímos a carcajada limpia y fuimos a tomar unas cervezas, como si todo hubiese sido un juego.

No estudié mucho, y sabía que los exámenes me habían salido fatal, pero aun así saqué sobresalientes. Muy extraño. Cuando Sigmund lo supo, me pidió que realizásemos de nuevo el ritual, pero esta vez con su "mago" presente, la persona que le había introducido en la magia. La noche siguiente, pude verlo por primera vez; delgado y todo vestido de negro. Se presentó como "Angrboda", un gótico de pura cepa.

Como quería ver lo bien que realizaba invocaciones, me ofreció su libro de demonios, uno del que nunca había oído hablar. No era como los libros de S. L. MacGregor Mathers, sino más bien como los de Lovecraft: nombres impronunciables e imágenes perturbadoras. Angrboda me señaló a un demonio del libro, me explicó cómo se pronunciaba su nombre y me pidió que lo invocara.

Hice lo mismo que la otra vez, pero con el nuevo nombre. Sin embargo, hubo algo distinto. Una enorme grieta apareció en la pared del apartamento y se agrandó como si unas manos invisibles la estuviesen abriendo. Algo oscuro y borroso salió de ella y fijó sus ojos sobre mí. Tenía ojos de insecto, como una mosca o algo parecido. Me descojoné allí mismo, creyendo que era todo una broma, pero un retortijón en el estómago estuvo a punto de hacerme vomitar.

En ese momento, Angrboda gritó:

Éste es tu señor. Arrodíllate ante él.

La cosa extendió hacia mí lo que parecía ser una mano y yo, completamente aterrado, me escondí detrás de Sigmund. La mano, en lugar de cogerme a mí, lo cogió a él y lo arrastró hasta la grieta. Por primera vez en la vida, sentí una punzada de culpabilidad. Me lancé hacia la pared tratando de agarrarle. La mitad de su cuerpo colgaba inerte del agujero, y una fuerza demoledora tiraba de él hacia el interior. Traté de sacarlo, pero no pude. Fue succionado del todo.

Se había ido.

Me cuesta horrores escribir esto. Creí que no tendría problemas, pero ahora que lo estoy haciendo, me resulta muy difícil.

Coño.

Pero en fin, tengo que terminar.

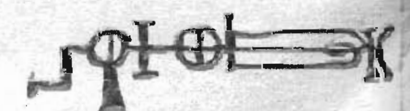
Oí algo detrás de mí y me giré justo a tiempo para ver de nuevo a la criatura de ojos de insecto, que había vuelto para arrastrarme al interior de la grieta. Me quedé mirándola fijamente, incrédulo ante lo que estaba pasando, y de repente supe quién era. He tenido visiones (no sé de qué otra forma llamarlas) sobre las jerarquías de las entidades sobrenaturales, desde los arcángeles hasta los demonios. Pero, de algún modo, supe que la cosa que tenía ante mí no pertenecía a ninguno de esos niveles.

Y mientras ese pensamiento afloraba en mi cabeza, me di cuenta de que lo que estaba ocurriendo era más real que la propia realidad, y que la criatura tenía poder suficiente para arrancarme de esta vida y de la siguiente (y que conste que yo no creía en el más allá). También fue entonces cuando mi pelo se volvió completamente blanco, o al menos creo que fue entonces. Antes lo tenía negro, pero ahora es tan blanco como la nieve.

Y la habitación desapareció.

Me encontraba en una llanura desértica repleta de nubes que flotaban a muy baja altura, tanto que ni siquiera podía asegurar que fuera el cielo. Ante mí se erguía un enorme edificio parecido a un rascacielos, pero sin ventanas. Estaba hecho de un extraño metal negro. Una puerta en su base arrojaba algo de luz al exterior. Me sentía como en trance, y observaba mis movimientos sin poder actuar sobre ellos. No, mentira. Era como si una parte de mí quisiese ir, una parte que no conocía y que no pedía permiso a la otra que era la encargada de tomar las decisiones; la que me había metido en todo este follón.

El interior era como una cámara de torturas, pero bastante limpia. Puede que fuera más bien como una sala donde se practicara el

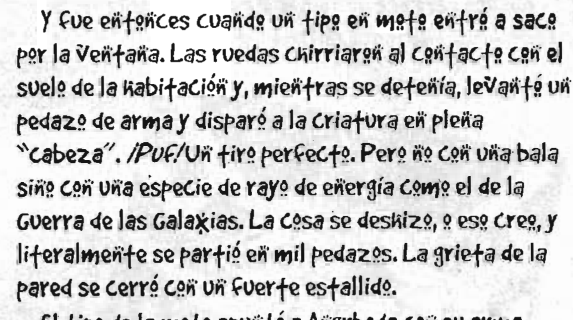


sadomasoquismo o cosas de esas. Había cadenas y grilletes en las paredes, y sangre seca por todas partes. En uno de los muros, alguien había tallado unos nombres. Algunos estaban en inglés, otros en árabe, y muchos eran japoneses o chinos. Vamos, todo tipo de idiomas.

También vi un confesionario, como el de las iglesias católicas. Entré allí y me senté. No había ningún sacerdote, pero empecé a llorar como un niño. Eché fuera toda la mierda que había corroído mi alma y pedí una segunda oportunidad, aterrado por la certeza de que el monstruo de ojos de insecto iba a comerme. Cuando abrí los ojos, el confesionario y todas las cadenas habían desaparecido. Ya no había rastro de la sangre y un nuevo nombre se había incorporado a la pared.

El mío.

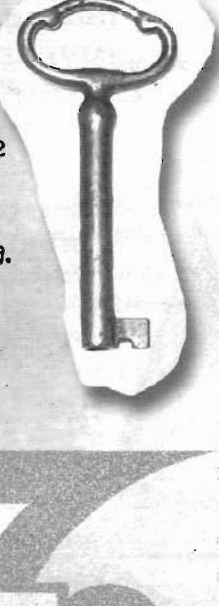
Y de buenas a primeras volví a mi apartamento, donde la criatura seguía acercándoseme como si no hubiese pasado el tiempo. Pero ya no estaba asustado. De hecho, quería darle su merecido.



Las cosas eran diferentes.

Lo sabía en lo más profundo de mis huesos.

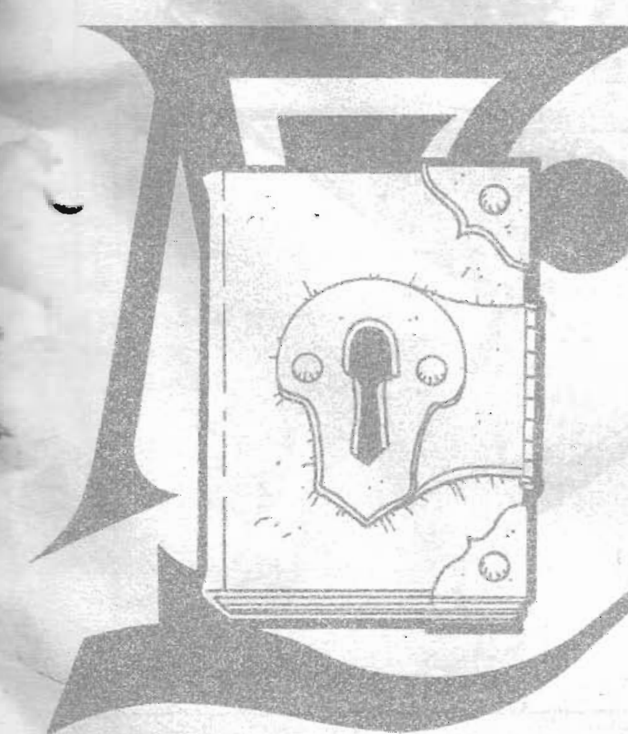
En lo más profundo de mi alma.



Y fue entonces cuando un tipo en moto entró a saco por la ventana. Las ruedas chirriaron al contacto con el suelo de la habitación y, mientras se detenía, levantó un pedazo de arma y disparó a la criatura en plena "cabeza". *¡Puf!* Un tiro perfecto. Pero no con una bala sino con una especie de rayo de energía como el de la Guerra de las Galaxias. La cosa se deshizo, o eso creo, y literalmente se partió en mil pedazos. La grieta de la pared se cerró con un fuerte estallido.

El tipo de la moto apuntó a Angrboda con su arma.

Jódete, Angrboda exclamó el desconocido. No podía verle la cara por culpa de la visera del casco.



Tranquilo, Zenón dijo Angrboda . Solo quiero al chico. Nada más.

¿Nada más? ¿Invocas a un Devorador y es eso lo único que quieres? Sal pitando de aquí o tú y yo vamos a tener problemas.

Angrboda me miró colérico y luego se marchó. No estaba muy contento, pero era evidente que no quería enfrentarse al desconocido. ¿Quién sería? Parecía que lo hubiesen sacado de una película.

El motorista me miró ceñudo.

Niñato. Saca tu culo de mi campus.

No hablará en serio grité. El subidón que experimenté al salir de la torre de hierro había desaparecido por completo.

Y tan en serio. Haberlo pensado antes de meterte en este lío. Largo. Como en ese momento le dio por apuntarme con su arma, le hice caso y me marché.

Nunca antes había dormido en la calle. No tenía ni idea de cómo sobrevivir (ni la sigo teniendo). Congelándome el culo y llorando de puro terror. Lo siguiente que recuerdo es que alguien me golpeó la cabeza con un bastón.

Despierta, pequeño oso. La hibernación ha terminado.

Morvran, por supuesto. Me dio algo de comer y me explicó lo que había ocurrido y con quién había estado tratando. Conocía a Angrboda y, desde su regreso, no le había quitado ojo de encima. La cabeza estaba a punto de estallarme, pero de algún modo supe que este aspirante a Aragorn decía la verdad. Era un completo desconocido, pero tenía la impresión de que podía confiar en él. No sabía por qué. Le supliqué que me enseñase cómo defenderme contra todo lo demoníaco, y le conté lo de la torre de hierro, las cadenas, el confesionario y mi nombre en la pared. Escuchó con extrema paciencia y, sin sorprenderse, sacudió la cabeza.

Tienes un destino. Puedo verlo en tu alma. Despertaste en la Atalaya del Guantelete de Hierro. No compartimos la misma Senda, pero hay otros en mi orden que podrían enseñarte.

Y terminé aquí, en esta escuela privada (como siempre, sin nombres). El director Aurem no pareció muy contento de verme, y menos aún cuando Morvran le contó mi experiencia.

Chico, ¿estas preparado para convertirte en algo que no eres, un maestro de tu propia alma?

Aunque parezca increíble, supe lo que debía decir, y eso que no tenía ni idea de lo que estaba hablando.

Y aquí estoy.

Escribiendo este diario, pocas semanas después de haber empezado mi entrenamiento como mago de la orden del Mysterium. Eso es lo que se supone que soy: un mago, uno de los Despertados.

Antes de que mi nombre quedase escrito en la Atalaya, estaba dormido. Era lo que las personas en este negocio llaman Durmiente. Pero ahora estoy Despierto. Mi nombre está grabado en la sustancia del *mundo superior*, el Mundo celeste, como ellos lo llaman. Mi Atalaya es solo una de las cinco que existen, cada una en un lugar distinto. Pero hay más. Los mitos, los cuentos de hadas, y todas esas cosas son solo ecos de una realidad que es más real que el mundo en el que vivimos; el llamado "mundo caído". Y es un asco. Las religiones llevan diciéndolo hace años. Vivimos en la mitad del mundo, uno que ha perdido su componente más vital: el alma.

En eso consiste Despertar. El alma. La parte que reside en el mundo superior. Hace tiempo estuvo aquí, en el reino material, pero nuestra conducta la hizo desaparecer. Ambos mundos quedaron divididos, y ahora existe un enorme Abismo entre ellos. Eso fue lo que yo vi. De allí procedía la criatura.

Y allí fue a parar Sigmund.



Joder. Haría cualquier cosa por hacerle regresar. A veces la culpabilidad me corroe. Sí, era un poco presumido, pero yo también. No se lo merecía.

En cualquier caso, hay un mundo oculto habitado por auténticos hechiceros, no farsantes como Sigmund y yo en aquella época. Nadie sabe que existe, solo nosotros, los magos. Los Durmientes no están al tanto, y muchos prefieren que siga así hasta que llegue su momento de Despertar. Pero mientras eso no suceda, son peligrosos. Llevan una parte del Abismo en su interior, y quieren atraernos a su mundo. Si nos vieran haciendo magia, la mierda saltaría por todas partes, nuestros conjuros quedarían fuera de control, nos volveríamos locos e incluso nuestra realidad quedaría alterada de una forma que no queremos. Cuando extendemos nuestra mano para alcanzar el mundo superior con el fin de realizar un hechizo, tenemos que atravesar el Abismo. A veces, traemos algo que no queremos. Los Durmientes pueden hacer que ocurra con solo vernos. Por eso no pueden saber nada. Nada sobre nosotros, nada sobre la magia, nada sobre las profundidades del mundo.

Los Maestros Aurem y Potestas no quieren que Angrboda abra una ventana de escudriñamiento en este lugar. Han lanzado todo tipo de protecciones, pero aun así les preocupa que pueda vigilarme. Por eso me han enseñado lo que llaman "ocultación", el arte de esconderte de los espías mágicos. Con él aprendes a encubrir tu aura, tu señal mágica y tu alma de las personas que pueden ver ese tipo de cosas a distancia.

Lo que significa que tengo que dejar atrás mi antigua vida. Aleluya. Casi nunca veía a mis padres. No tenía muchos amigos, al menos ninguno íntimo. Todo eso ha quedado atrás, oculto en la oscuridad. Ya no existo. Ni siquiera tengo un nombre (ninguno que pueda escribir aquí).

Ahora soy un mago.

Puedo hacer cualquier cosa.

Créditos

Diseño: Justin Achilli, Bill Bridges, John Chambers, Will Hindmarch, Conrad Hubbard, Chris McDonough, Ben Monk, Ethan Skemp, Richard Thomas, Mike Tinney, Mike Todd, Stewart Wieck, Frederick Yelk

Diseño adicional: Philippe Boulle, Dean Burnham, Ken Cliffe, Aaron Voss, Stephan Wieck

Mago: el Despertar está inspirado en **Mago: la Ascensión**

Mago: la Ascensión es obra de Stewart Wieck

Autores: Kraig Blackwelder, Bill Bridges, Brian Campbell, Stephen Michael DiPesa, Samuel Inabinet, Steve Kenson, Malcolm Sheppard

Material adicional: Jonathan McFarland y Adam Tinworth

Mundo de Tinieblas creado por Mark Rein • Hagen y Stewart Wieck

Desarrollo: Bill Bridges

Editores: Ana Balka y Ken Cliffe

Dirección artística y composición tipográfica: Richard Thomas

Ilustraciones interiores: Michael William Kaluta

Diseño de portada y contraportada: Richard Thomas y Katie McCaskill

Diseño del logotipo de Mago: Matt Milberger

Pruebas de juego: Tara DeBlois, Douglas Forsyth, Matt Karafa, Jeffrey Kreider, Fred Martin-Shultz, Matthew McFarland, Chad McGrath, Keith McMillin, Kearsley Schieder-Wethy, Steven Sharpe, Malcolm Sheppard, Edward Sunnerton, Dawn Wiatrowski

Pruebas de juego en casa: Justin Achilli, Philippe Boulle, Bill Bridges, John Chambers, Will Hindmarch, Conrad Hubbard, Matt McFarland, Ethan Skemp, Mike Tinney, Mike Todd, Aaron Voss, Frederick Yelk

Agradecimientos

Que el universo ilumine a aquellos visionaros que nos introdujeron en la magia con la primera encarnación de **Mago:** Stewart Wieck, Phil Brucato, Jess Heinig, Stephen Wieck, Chris Earley, Mark Rein • Hagen, Chris Hind, Richard Thomas, Andrew Greenberg, Travis Williams, Sam Chupp, Robert Hatch, Kathleen Ryan, Keith Winkler, Brian Campbell, Joshua Gabriel Timbrook, y a todos los que no han sido mencionados aquí pero que colaboraron en transformar el juego. Gracias también a los muchos escritores que han ayudado a desarrollar la idea de interpretar hechiceros en el mundo moderno. No podríamos haberlo hecho sin vosotros.

Créditos edición española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Jesús Traverso y Xavier Riesco

Coordinación de la línea: Manuel Mata y Carlos Lacasa

Maquetación: Carlos Lacasa y Susana Robles

Corrección: Vicente García Aguilera y Manuel Mata

Impresión: Graficinco S.A.

Filmación: Autopublish

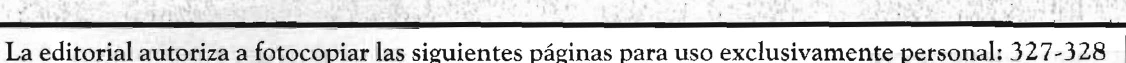


La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Apúntate a la lista de correo sobre el Mundo de tinieblas en tinieblas@distrimagen.es

Primera edición





I.S.B.N.: 84-9800-297-4 Depósito Legal: M-52070-2006

MAGO
EL DESPERTAR

Índice



INTRODUCCIÓN

Las balas pasaron muy cerca de la oreja izquierda de Zenón. Tanto, que una de ellas estuvo a punto de agujerearle el lóbulo. Apenas le prestó atención, ocupado como estaba dirigiendo la moto con una mano, sosteniendo en la otra cinco cartas de póquer, y tratando de decidir qué camino tomar. El tráfico se había detenido por completo, y las aceras estaban demasiado abarrotadas para subirse al bordillo y evadir a sus perseguidores de esa forma. Eso le dejaba con una opción: ¿el callejón de la izquierda o el de la derecha?

Mientras recurría a sus instintos en busca de una respuesta (siempre tenían una), se percató de que varios peatones giraban en redondo y huían ante el sonido de varios disparos. Miró por encima del hombro y vio que el sedán se le aproximaba más rápido de lo esperado. *Maldita sea.* Pensó. *¿Es que alguien los ayuda o qué?*

Giró el manillar a la derecha y condujo la moto al interior del callejón. La elección no fue para nada consciente, sino más bien una intuición sobre la ruta que le ofrecía más probabilidades de éxito. Escogió la opción más favorable... y se maldijo a sí mismo al ver una alambrada en mitad del camino. *¿Qué coño...? ¡Está claro que alguien los ayuda!*

Oyó el chirriar de los neumáticos a su espalda cuando el sedán se introdujo en el callejón. Pronto comenzarían a disparar de nuevo, y esta vez la suerte no lo acompañaría. Era hora de probar una táctica distinta.

Echó mano de su voluntad e hizo que la rueda delantera de su moto se alzara en el aire como si una grúa invisible la estuviese levantando. Luego rompió la conexión y dejó que su cuerpo hiciera el resto, maniobrando por encima de la alambrada como si fuese la cosa más natural del mundo. Su madre odiaba a Evel Knievel, el motorista suicida. Ella siempre había temido que su hijo intentase alguna de sus proezas.

¡Va por ti, mamá!

El materialista insiste en los hechos, en la historia, en la fuerza de las circunstancias y en las necesidades animales del hombre; el idealista en el poder del pensamiento, en la voluntad, en la inspiración, y en el milagro...
—Ralph Waldo Emerson, *El trancendentalismo*

La magia es algo con lo que todo el mundo sueña pero que nadie parece tener. El poder de conjurar cosas de la nada, de convertir a un hombre en sapo, de maldecir a un enemigo y a su descendencia, de descargar rayos del cielo y arrasar una ciudad: las cosas que los hechiceros mitológicos y legendarios podían hacer. Pero no solo envidiamos ese poder, sino también la forma en que esos personajes lo templan a través de la sabiduría. Los demonios y los monstruos tienen poderes, pero con grandes limitaciones. Los magos poseen la capacidad de saber cuándo y cómo usar sus aptitudes. Aunque esto podría considerarse una limitación, es una limitación que se imponen a sí mismos; una disciplina rara en este mundo.

Mago: el Despertar es un juego sobre este tipo de personas, y las pruebas y tentaciones que deben afrontar en la senda de la disciplina y la iluminación. La sed de poder amenaza con apartarlos del camino de la sabiduría. Un mago es alguien que ha Despertado, un individuo cuya alma ha sido liberada de una antigua maldición que aflige a los mortales. La mayoría de las personas no es consciente de la capacidad que posee su alma para moldear el mundo. La verdad les ha sido negada desde hace muchas generaciones, y solo han conocido una mentira. Los magos pueden ver a través de ella y disfrutar del derecho de nacimiento de toda la humanidad: la magia.

Un mundo de hechicería moderno

Los magos viven entre nosotros, ahora mismo, en cualquier parte. Aunque su sociedad se asemeja a los estados feudales del pasado (dividida en regiones balcanizadas que permanecen incomunicadas las unas de las otras), utilizan teléfonos móviles e internet como cualquier persona moderna. Pero viven en un mundo lleno de secretos, donde la acumulación de los mismos se ha convertido en moneda de cambio. Las discrepancias entre mentores y estudiantes también están a la orden del día; los aprendices acusan a sus maestros de ocultarles conocimientos que necesitan, y los maestros declaran a la mayoría de los aprendices indignos de su atención. Cuando un mago ya no puede trabajar con su mentor, lo abandona y busca su propia cábala, un grupo de magos al que poder confiar sus secretos; al menos en teoría. En la práctica, las cábalas resultan de lo más beligerantes, y en muchos casos acaban peleando por el mismo motivo de siempre: la búsqueda de nuevos secretos.

Los magos salen de sus *sanctasanctórums* solo cuando es necesario, para buscar nuevos misterios o forjar alianzas (casi siempre temporales) con otros magos que tengan algo que ofrecer. Todo el reino espiritual está abierto a la exploración, pero pocos hechiceros se internan en nuestro mundo más allá de sus propias zonas exclusivas.

La humanidad en general no sabe nada de todo esto. Los magos viven en las mismas calles y compran en los mismos supermercados que el resto de los mortales, y nadie se percata de ello. Y aunque la existencia de los hechiceros se volviese conocida, la mayoría de las personas no la creería, y aquellos que lo hiciesen lo verían como algo a lo que temer. La magia impregna nuestro mundo, pero casi todos sus habitantes se resisten a ella.

Magia superior

Mago presenta una visión de la magia algo distinta a la retratada en la literatura, aunque incorpora muchos elementos clásicos. Son historias de hechicería y arrogancia, pero enmarcadas en el mundo real, no en una tierra distante. En lugar de asumir que los personajes practican el vudú, el cabalismo, el hermetismo, o el taoísmo, este juego trata sobre mortales que descubren un mundo más real que el que conocían, pero que todos hemos olvidado. Gracias a su conexión con este reino invisible, estas personas pueden realizar hechizos. Las prácticas mágicas mencionadas antes revelan la existencia de este mundo superior, pero ninguna de ellas prepara a un mago para lo que se va a encontrar. Debe recorrer solo la senda del Misterio y entrar en una realidad desconocida para las tradiciones mundanas.

Los personajes de **Mago** no son los típicos hechiceros que viven aislados en torres lejanas. Acostumbran a reunirse en cábalas, grupos de iguales que reconocen la necesidad de trabajar unidos, pues pocos Despertados son capaces de dominar todos los Misterios de lo *Arcano*. Los miembros de un grupo pueden compartir entre sí sus recursos mágicos para alcanzar lo que una sola persona necesitaría décadas en conseguir. Pero trabajar juntos no es fácil; cada mago tiene sus propias ideas de cómo hacer las cosas. Una persona que tiende a moldear la realidad a su antojo tendrá dificultades para ajustarse a las expectativas de los demás. El resultado es con frecuencia una existencia problemática en la que todo el mundo oculta los frutos de sus investigaciones hasta que no queda más remedio que revelarlos. Hay buenas razones para esta paranoia, ya que los magos han descubierto en multitud de ocasiones que los secretos no pueden obtenerse de forma gratuita, sino solo con trabajo duro. Aprender magia requiere resolver enigmas y responder preguntas inescrutables. En el Mundo de Tinieblas, el conocimiento sí que es poder.

La era de los sueños de poder

Aunque algunos magos pueden pasar sus días mirándose el ombligo y pensando en los secretos del universo, la mayoría se encuentra en la cresta de la ola, allí donde se producen grandes acontecimientos. No solo piensan, actúan... con sus conjuros.

Los hechiceros se cuentan entre los agitadores secretos del mundo. Sus acciones afectan al tejido de la propia realidad, para bien o para mal. Y aun así, actúan entre las sombras, invisibles para los Durmientes, las personas ordinarias que permanecen ciegas ante la verdad. Si un Durmiente echara un vistazo a la verdad, mancillaría los conjuros del mago y aumentaría las probabilidades de que algo terrible pudiera suceder, alterando la realidad de una forma que no había previsto; es lo que se conoce como Paradoja.

La magia no es el objetivo, sino el medio. El objetivo es alcanzar el Reino celeste, la realidad superior que actúa como fuente de la magia, de forma que las limitaciones del Mundo caído (nuestro mundo) nunca vuelvan a asediar a un mago. Pero la estrechez de miras de los mortales se extiende incluso hasta los iluminados. Muchos hechiceros creen que deben competir con los demás, como si solo hubiese un número limitado de entradas para el cielo. Los de mente más abierta saben que solo si afrontan sus problemas desde varios frentes, tendrán más posibilidades de ascender.

Los magos luchan por sus propios destinos. No lo hacen en un tablero de ajedrez cósmico, sino en las calles que ellos llaman hogar. Los viajes al Reino umbrío, el dominio de los espíritus que está separado del mundo material por una barrera invisible, puede proporcionarles poder y comprensión (además de una visión de los verdaderos enemigos de los Despertados), pero estas herramientas deben traerse a casa para que sean de utilidad. Hay varios grados de amenaza, desde los magos que viven junto a ellos hasta los Exarcas en sus palacios cósmicos (magos legendarios que, según se dice, controlan la realidad y buscan evitar el Despertar entre los Durmientes).

Los rivales más tenaces de todos los magos son los Videntes del trono, hechiceros de una orden mística que pretenden controlar el mundo en nombre de los Exarcas. Los Videntes no tienen un gobierno propio ni presencia en el actual, pero sus agentes gozan de cierta influencia en las oficinas burocráticas, y pueden aumentar o reducir las revoluciones de los engranajes de la autoridad.

Más allá de los Videntes están los Exarcas, hechiceros que, según un antiguo mito, ascendieron hasta el Mundo celeste y escribieron sus visiones egoístas en el Tapiz, el tejido de la realidad. Poseen un conocimiento directo y pueden alcanzar a los simples mortales, incluidos los Despertados. Se dice que estos maestros de lo oculto manipulan los sucesos de una forma invisible incluso

para los magos. Solo la auténtica sabiduría puede ayudar a discernir la manipulación y frustrar sus planes.

Pese a su poder, estas fuerzas oscuras no tienen el camino libre, ya que los Oráculos se oponen a los Exarcas en el mismo nivel cósmico. Como los Exarcas, estos magos también ascendieron pero, en lugar de dominar toda la creación, libran una lucha de guerrillas contra los falsos gobernantes, con la esperanza de que algún día haya suficientes Despertados para decantar la balanza a su favor. No todos los hechiceros creen en la existencia de los Exarcas y los Oráculos, pero la leyenda de su ascensión y usurpación del Tapiz motiva a muchos a realizar sus propias búsquedas de poder.

Tema: el poder corrompe

La magia es peligrosa. Rehacer el Tapiz de la creación puede inflar el ego y sumir a un mago en el orgullo. Cuanto más poder gane (control sobre la realidad a través del lanzamiento de conjuros de mayor poder y complejidad) más se arriesga a perder el contacto con su propia naturaleza mortal, olvidando los límites de su mente, su cuerpo, y su alma. Algunos magos se vuelven insensibles, y no se preocupan de si su magia tiene consecuencias imprevistas para los inocentes. Otros no ven motivo para restringir su poder y usan sus conjuros a todas horas, incluso para tareas banales que los más sabios aconsejan realizar sin recurrir a la magia.

Se dice que el Abismo que separa el mundo que conocemos del reino superior se vuelve más grande con cada abuso de la magia. Cada vez que un mago produce una Paradoja a raíz de un conjuro fallido, los mundos se separan un poco más y menos almas Despiertan a la realidad. Una orden mística, los Guardianes del velo, actúa como fuerza policial de la sociedad mágica, castigando a aquellos que rompen las leyes del silencio y dañan el universo con sus prácticas egocéntricas.

Equilibrar el poder con sabiduría no es fácil (los magos, a fin de cuentas, poseen el poder de hacer realidad sus deseos). Aparte de las supuestas consecuencias metafísicas de abusar de la magia, está la más prosaica: todo el mundo odia a los arrogantes. Un mago que no puede controlar su voluntad será excluido por sus compañeros (como mínimo) o asesinado por sus rivales si no tiene la prudencia de no hacérselos.

Ambiente: un antiguo misterio

La verdadera naturaleza de la realidad es un enigma más allá del alcance de cualquiera. Cada orden mística dispone de sus propias creencias, pero ninguna puede demostrarlas. Al final, el Misterio prevalece.

Este Misterio cósmico tiene una poderosa influencia en las mentes de los Despertados. Les incita a tratar de resolverlo, aunque cada intento solo sirva para plantear nuevas incógnitas. Este ambiente es una versión más metafísica del tema general del Mundo de Tinieblas; una conspiración oscura y secreta que atrae a aquellos que la conocen. En vez de ser un tema para **Mago**, es un ambiente: una atmósfera penetrante de códigos, secretos, y revelaciones cósmicas.

Cómo usar este libro

Cada capítulo de este libro describe una faceta distinta del juego.

La **Introducción** muestra un pequeño atisbo del entorno y su tema, y detalla qué tipo de cosas hacen los magos.

El **Capítulo uno** ayuda a conocer la sociedad mágica, incluidas la mitología de los Despertados sobre sus orígenes y la naturaleza del universo, y las cosas que afectan a sus conjuros. También permite familiarizarse con las Sendas, el Concilio, el Lex Magicus, y los Reinos invisibles.

Los personajes son el centro de atención del **Capítulo dos**, donde se describen los métodos de creación y se explican las reglas necesarias para que cada mago encaje con las creaciones de los otros jugadores.

El **Capítulo tres**, el más grande del libro, trata sobre uno de los temas de más interés para los hechiceros: la magia. Sus páginas están repletas de descripciones de conjuros para cada *Arcano*, pautas extensas sobre las conjuraciones, reglas acerca del alma, y detalles sobre el mundo paranormal que rodea a un mago.

El **Capítulo cuatro** se concentra en la narración. Se detallan sugerencias sobre cómo dirigir historias, establecer temas, utilizar ambientes, y definir conflictos, junto con una larga lista de posibles antagonistas que podrían hacerle la vida imposible a un mago.

El **Apéndice uno** habla sobre los Legados, los métodos de que dispone un mago para remodelar su alma y volverse mágico. Estas enseñanzas secretas pasan de maestro a alumno, y permiten a un hechicero crecer en una dirección que su Senda y su orden no podrían proporcionar por sí solos. Un Legado es un medio para alcanzar niveles únicos, que incluso le permitan crear sus propios Legados.

Finalmente, el **Apéndice dos** describe la ciudad de Boston y su entorno, incluida, por supuesto, Salem. También se detallan los secretos sobrenaturales del lugar y los personajes no jugadores más importantes.

Fuentes e inspiración

Magos, hechiceros, brujos, encantadores... al margen de cómo se les llame, son los protagonistas de las leyendas más antiguas de la historia de la humanidad. Las pinturas descubiertas en las cuevas de Lascaux, Francia, muestran a un chamán en plena cacería sagrada. Los magos han estado con nosotros desde siempre, y han aparecido en multitud de libros y películas. La sección siguiente incluye recomendaciones sobre libros, películas, y canciones que pueden proporcionar inspiración para una crónica de **Mago**. No todo este material está relacionado con la magia, pero tanto el tema como el ambiente del juego pueden aparecer en cualquier historia que trate sobre secretos y mentiras metafísicas.

Libros

Ficción

Prometea, escrito por Alan Moore. Serie de cómics que narra la historia de una niña atraída a un mundo invisible para los demás. Sirve como una gran introducción a la Cábala desde una perspectiva ocultista.

American Gods y *Sandman*, novela y serie de cómics escritas por Neil Gaiman. Magia y misterio en el mundo moderno.

El ciclo de Terramar, por Ursula Le Guin. Comienza con *Un mago de Terramar* y se completa con *En el otro viento*. En sus obras, Le Guin muestra un mundo de fantasía donde los

hechiceros, y no los guerreros, son los personajes principales (ignora la adaptación televisiva).

Jonathan Strange y el señor Norrell, por Susana Clarke. En una Inglaterra alternativa del siglo XIX, donde la magia ya no existe tras la desaparición del misterioso Rey Cuervo, dos personajes tratan de resucitar el arte.

Lord Darcy, por Randall Garrett. Este libro recoge todas las historias que Garrett escribió sobre Lord Darcy, un investigador ocultista del Duque de Normandía en un mundo alternativo donde la dinastía Plantagenet de Ricardo Corazón de León aún gobierna.

Trilogía Illuminatus, por Robert Anton Wilson y Robert Shea. Un clásico de los setenta que aún no ha sido superado por sus rarezas y su ocultismo contracultural.

Las obras de H.P. Lovecraft y otros autores que ayudaron a crear sus Mitos de Cthulhu. Terror cósmico que recuerda mucho al Abismo.

Las novelas de Philip K. Dick. Aunque escribió ciencia ficción, sus visiones de la falsa realidad y la paranoia metafísica han influenciado a muchas películas modernas, como *Matrix*. Nadie ha conseguido capturar en el celuloide sus crisis gnósticas existenciales.

Didácticos

El sueño y el inframundo, por James Hillman. El fundador de la psicología moderna (inspirado en la obra de C. G. Jung) habla del alma y de los dioses que aún influyen en nuestra vida cotidiana.

El compañero del mago: una guía enciclopédica sobre el simbolismo mágico y religioso, por Bill Whitcomb. Para aquellos interesados en explorar el simbolismo ocultista y sus correspondencias en el Mundo celeste de **Mago**, éste es uno de los recursos más valiosos.

La sabiduría oculta: una guía sobre las tradiciones occidentales, editada por Richard Smoley y Jay Kinney. Una excelente visión de la magia occidental y sus muchas tradiciones. De los mismos editores de la revista *Gnosis* (que habría aparecido en esta lista si aún se publicase).

El libro de las mentiras: guía de la desinformación mágica y ocultista, editado por Richard Metzger. Un texto intrigante sobre el pensamiento mágico moderno, desde la magia caótica hasta la programación lingüística neuronal, y de cómo los logotipos empresariales pueden ser una forma de sello mágico utilizado para ejercer control mental.

ZAT *o Zona autónoma temporal*, por Hakim Bey. Una fascinante exposición sobre el control y los medios para eludirlo. Aunque se trata de un manifiesto crítico, encaja muy bien en el mundo contracultural de la *Trilogía Illuminatus*.

Películas

Pi, dirigida por Darren Aronofsky. Una extraña película sobre un matemático que descubre el nombre secreto de Dios en una fórmula matemática... ¿o no? Varios grupos de conspiradores lo quieren a toda costa.

La escalera de Jacob, dirigida por Adrian Lyne. Una obra maestra de terror metafísico sobre un veterano del Vietnam que o bien está perdiendo la cabeza o ha descubierto que la realidad no es lo que parece.

Dark City, dirigida por Alex Proyas. Aunque es una película de ciencia ficción, describe un mundo controlado por seres invisibles y un hombre que tiene el poder de ver a través de la ilusión; es decir, que ha despertado a la realidad literalmente.

Memento, dirigida por Christopher Nolan. No trata sobre magia, pero contiene buenas ideas sobre la influencia que puede ejercer el *Arcano* Mente en alguien y cómo contar una historia desde esa perspectiva.

El manuscrito encontrado en Zaragoza, dirigida por Wojciech Has. Una vieja película sobre encuentros misteriosos con espíritus y cabalistas.

El hombre de mimbre, dirigida por Robin Hardy. Una película de intriga sobre un oficial de policía que investiga la desaparición de una niña en una de las islas británicas. Para su horror, descubre que los residentes aún practican las antiguas costumbres.

La novia del diablo, dirigida por Terence Fisher. Una película de la Hammer con Christopher Lee. El actor interpreta a un mago que ayuda a frustrar los planes de un culto satánico.

La maldición del demonio, dirigida por Jacques Tourneur. Una película de terror clásica sobre un mago que mata usando runas demoníacas.

Otras influencias: *El rey pescador, El almuerzo desnudo, Reanimator.*

Series de televisión

Neverwhere. Esta serie de la BBC fue escrita por Neil Gaiman, y muestra un mundo subterráneo oculto bajo Londres que la mayoría de las personas no pueden ver.

Carnivale. Esta serie de la cadena HBO, que transcurre en la región de la sequía estadounidense de los años treinta, trata sobre un conflicto entre el bien y el mal en una época en la que todo podía ocurrir, antes de que la primera prueba nuclear en Nuevo México acabara con la fantasía. Los personajes principales son una especie de magos, con dones que otros hombres no poseen.

El prisionero. La clásica historia de espionaje, que revela un mundo de conspiraciones dentro de las propias conspiraciones; todo enmarcado en una pequeña isla.

Canciones

Las siguientes sugerencias pueden ayudar a establecer el ambiente en una crónica de Mago. Sobre gustos no hay nada escrito, así que úsalo según tus preferencias.

Música trance de Sasha y John Digweed, como *Communicate*, que incluye canciones de ambos.

Las canciones de Nusrat Fateh ali Khan. Los cánticos qawwali del músico pueden crear ambiente para un ritual exótico.

Night on bald mountain, de Moussorgsky. Los más duchos en películas de dibujos animados lo conocerán como parte de la banda sonora de *Fantasía*, en la escena con el demonio Chernobog.

Cualquier cosa de Beethoven o Wagner. Ambos compositores crearon temas apasionantes que ilustran el uso del poder.

La banda sonora de la película *Carga maldita*, de Tangerine Dream. Música electrónica extraña y alucinatoria.

Glosario

Nota: las palabras en *cursiva* hacen referencia a otra entrada de la lista.

Abismo, el: la grieta que separa el *Mundo celeste* del *Mundo caído*. Se dice que se vuelve más grande con cada *Paradoja*.

Acanthus: un mago cuya Senda conduce hasta *Arcadia*. En la baraja del Tarot, representa al tonto.

Adepto: un mago que ha alcanzado el cuarto grado (4 círculos) de saber en un *Arcano*.

Alma: el núcleo vital de un ser humano, distinto de su psique y su espíritu (el cuerpo sutil). Es la parte que Despierta y anhela ascender al *Reino celeste*.

Alta lengua, la: el idioma atlante. Como está tejido en el *Tapiz* de la creación, cualquier orden pronunciada con él puede alterar la realidad. Se cree que esto es así porque fue la lengua nativa de los *Oráculos* y los *Exarcas*, y su reinado en el *Mundo celeste* le permitió ejercer poder sobre el *Mundo caído*. Aunque pocos magos modernos lo entienden, se utiliza para aumentar la eficacia mágica. El cerebro de los *Durmientes* no puede procesar este lenguaje, y siempre lo oirán como un simple ruido o un susurro.

Anomalía: una *Paradoja* en la que la zona que rodea al lanzador queda mancillada por efectos sobrenaturales negativos, casi siempre por imposición de un *Reino celeste*.

Aprendiz: un mago que ha alcanzado el segundo grado (2 círculos) de saber en un *Arcano*.

Aquiescencia, la: la maldición que evita que la mayoría de las almas Despierten, cierra los ojos a la realidad y adoctrina en la *Mentira*.

Arcadia: un *Reino celeste* donde los *Arcanos regentes* son *Destino* y *Tiempo*. Los magos que caminan por la Senda de *Acanthus* disponen de una *Atalaya* en este lugar.

***Arcano*:** una enseñanza secreta de los *Misterios*. Los *Arcanos* son los principios fundamentales que forman el *Tapiz* de la creación. Los hilos de un *Patrón* están compuestos de *Arcanos*. El conocimiento *Arcano* de un mago es el mecanismo a través del cual extrae las leyes del reino superior (su *Gnosis* le otorga la conexión con ese reino).

Archimaestro: un mago que ha alcanzado o superado el sexto grado (6 círculos) de saber en un *Arcano*.

Ars Mysteriorum: la magia. El "Arte de los Misterios".

Atalaya: un edificio místico en un *Reino* celeste, construido por los reyes atlantes o los *Oráculos* para hacer frente a los *Exarcas* y restaurar la magia en el *Mundo caído* tras la creación del *Abismo*.

Atlántida: en la mitología mágica, la Atlántida era la Ciudad despertada, la primera nación de la historia que codificó el *Ars Mysteriorum*. Cuatro órdenes místicas aseguran continuar su herencia.

Cábala: un grupo formal de magos con un tema simbólico en común.

Caos: una *Paradoja* en la que el lanzador pierde el control de su hechizo y hace que afecte a un objetivo aleatorio. En algunos casos, se invierte su efecto.

Cardinal: el *Arcano* que controla las ilusiones, la impregnación mágica, el *Maná*, la *Resonancia*, los *Santuarios* y el *tass*.

Cautivo: un mago cuya *piedra del alma* está en posesión de otro mago. Existen algunas costumbres que rigen el número de derechos que tiene el poseedor sobre el auténtico propietario de la piedra antes de tener que desprenderse de ella, y normalmente solo implica pedir tres favores.

Cazador de brujas: un mortal que persigue a los magos y trata de destruirlos o controlarlos.

Celosía: la barrera que separa el *Reino material* del *Reino umbrío*. Su fuerza varía según el lugar en que se encuentre, e incluso desaparece por completo en un *Margen*.

Centinela: un papel oficial dentro de un *Concilio*, lo más parecido a un soldado. Se ocupa de las labores militares.

Concilio: el cuerpo político más importante de los Despertados de una región. Sus miembros están formados por *consejeros* de las diversas *cábalas* locales, y reciben la guía de un *Jerarca*. Toman las decisiones que conciernen a los Despertados en general.

Concilio Libre, el: una orden mística que se formó oficialmente a principios del siglo XX. Afirma con orgullo que no tiene vínculos con la *Atlántida*, y busca modernizar el arte de la magia.

Consejero: un miembro del Concilio. Solo hay cinco, incluido el *Jerarca*.

Crepúsculo: el estado de existencia de la mayoría de los seres efiméricos que se encuentran en el lado material de la *Celosía*, fantasmas y espíritus incluidos. Todo lo que está en estado Crepuscular no puede ser visto o tocado por aquellos que no dispongan de los conjuros apropiados.

Desfiguración: una *Paradoja* en la que el lanzador sufre de una desfiguración física sobrenatural.

Destino: el *Arcano* que controla las bendiciones, la fortuna, los juramentos, las maldiciones, la probabilidad y la providencia.

Desvarío: una *Paradoja* en la que el lanzador sufre un trastorno, agravado por la susceptibilidad a ciertos conjuros. En algunos casos, el trastorno puede ser contagioso y afectar a otros magos.

Discípulo: un mago que ha alcanzado el tercer grado (3 círculos) de saber en un *Arcano*.

Dominio: un lugar imbuido con poder celestial gracias a una o más *piedras del alma*. La magia vulgar lanzada dentro de los límites de un Dominio se considera discreta, a menos que sea presenciada por uno o más *Durmientes*.

Durmiente: un mortal que no ha Despertado, la mayoría de los seres humanos en la era moderna. Sufre de *Aquiescencia* e *Incredulidad* y, si presencia el uso de magia vulgar o improbable, habrá más posibilidades de que se produzca una *Paradoja*.

Efimeria: la sustancia espiritual, el elemento del que están hechos los espíritus. Los seres y objetos del *Crepúsculo* están compuestos de efimeria, como todo lo que se encuentra en el *Reino umbrío*.

Escala de plata: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Fueron los visires y sacerdotes de la Ciudad despertada.

Espacio: el *Arcano* que controla las conjuraciones, los escudriña-mientos, la simpatía, la teletransportación, y las protecciones.

Espacio astral: el paisaje interno de un alma Despertada. Hay tres capas: el plano onírico personal *(Oneiros)*, el plano onírico colectivo *(Temenos)*, y el mundo del alma (el Tiempo onírico). El Espacio astral está habitado por moradores que representan aspectos de la psique colectiva o individual de un mago.

Espíritu: el *Arcano* que controla la *Celosía*, los espíritus, los exorcismos, la recuperación del alma y el *Reino umbrío*.

Estigia: un *Reino celeste* donde los *Arcanos regentes* son *Muerte* y *Materia*. Los magos que caminan por la Senda de *Moros* disponen de un *Atalaya* en este lugar.

Éter, el: un *Reino celeste* donde los *Arcanos regentes* son *Fuerzas* y *Cardinal*. Los magos que caminan por la Senda de *Obrimos* disponen de una *Atalaya* en este lugar.

Exarca: un archimago místico que habita en el *Mundo celeste*, uno de los vencedores de la Guerra celestial atlante. Los Exarcas son los enemigos de los *Oráculos*.

Familiar: el ayudante de un mago, atado a su alma gracias a la magia de *Espíritu*. Los familiares actúan como excelentes espías para aquellos hechiceros capaces de lanzar conjuros empáticos y de escudriñamiento.

Flecha adamantina: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Fueron los guerreros y soldados de la Ciudad despertada.

Fuerzas: el *Arcano* que controla el clima, la electricidad, la energía cinética, la física, la gravedad, la luz, la radiación y el sonido.

Gnosis: la comprensión de un mago sobre el *Mundo celeste*. Es más un instinto que una idea consciente. Es el núcleo de la conciencia Despertada, un medio por el que contactar con el reino superior (su conocimiento *Arcano* es el mecanismo a través del cual extrae las leyes de ese reino).

Goethiano: un adjetivo que describe a los demonios del *Espacio astral*.

Guardianes del velo: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Fueron los espías y la policía secreta de la Ciudad despertada.

Heraldo: un papel oficial dentro de un *Concilio*, lo más parecido a un diplomático. Son enviados como mensajeros o embajadores a las *cábalas* o a otros Concilios.

Imago: la imagen de un conjuro en la mente de su lanzador.

Imperium Mysteriorum: "La hegemonía de los Misterios".

Incredulidad: el poder de un alma dormida para negar la existencia de la magia (lo que provoca que un testigo *Durmiente* olvide o recuerde mal lo que vio) y desvirtuar un conjuro vulgar que esté bajo su escrutinio.

Iniciado: un mago que ha alcanzado el primer grado en un *Arcano*.

Jerarca: el líder de un *Concilio*, normalmente uno de los magos más poderosos e influyentes de la región.

Legado: una enseñanza mística sobre la remodelación del alma Despertada. Los Legados no pueden aprenderse en los libros, solo transmitirse de maestro a alumno. Permiten a un mago adquirir *logros* místicos.

Lex Magicus: las fuerzas de seguridad en todo lo relacionado con la magia y los Despertados. Se espera de cada *cábala* que haga cumplir la ley dentro de sus fronteras, y el *Concilio* puede intervenir cuando una no lo haga o entre en conflicto con otra.

Llave última, la: un estado de comprensión en el que un mago ha resuelto los *Misterios* y puede ascender al *Mundo celeste*.

Logro: un poder que se obtiene con la remodelación del alma de una persona a través de un *Legado*, una enseñanza mística que se transmite de maestro a alumno.

Maestro: un mago que ha alcanzado el quinto grado (5 círculos) de saber en un *Arcano*.

Maná: la energía mágica. El Maná, una forma de la *prima materia* (Cardinal), es como el "agua" o el estado "líquido" de esa sustancia mágica, al contrario que el *tass*, que es la "tierra" o el estado "sólido".

Mandato: un poderoso conjuro de *Destino* que obliga a su objetivo a realizar ciertas acciones.

Manifestación: una *Paradoja* en la que una criatura del *Abismo* se manifiesta en las cercanías del lanzador.

Margen: un lugar donde la *Celosía* no tiene fuerza, lo que permite que cualquier criatura pueda pasar del *reino material* al *Reino umbrío* y viceversa sin necesidad de magia.

Mastigos: un mago cuya Senda conduce hasta *Pandemonio*. En la baraja del Tarot, representa al diablo.

Materia: el *Arcano* que controla el agua elemental, el aire elemental, la alquimia, la tierra elemental y la transmutación.

Mente: el *Arcano* que controla las alucinaciones, la comunicación, el control mental, la proyección mental y la telepatía.

Mentira, la: el mundo de los Durmientes, apartado de lo sobrenatural. No conocer la existencia de los *Misterios*, en contraste con la *Verdad Invisible*. Cualquier fuerza que oculte la verdad (como los planes *Exarcas*).

Misterios, los: los caminos de la magia, especialmente en lo que concierne a cómo puede ascender el alma pasando por el *Abismo* de forma segura utilizando las artes mágicas.

Moros: un mago cuya Senda conduce a *Estigia*. En la baraja del Tarot, representa a la muerte.

Muerte: el *Arcano* que controla la debilidad, el ectoplasma, los fantasmas, la oscuridad, la putrefacción y el robo de almas.

Muerto viviente: una criatura que aún continúa existiendo después de morir. Incluye fantasmas, zombis, y vampiros.

Mundo celeste, el: la realidad superior que quedó aislada por la creación del *Abismo* durante la Guerra celestial de la Atlántida. Es la fuente de la magia y se considera la tierra natal de todas las almas.

Mundo caído, el: el mundo en el que vivimos, *este* mundo. Incluye tanto el *reino material* como el *Reino umbrío*.

Mysterium: una orden mística con raíces en la *Atlántida*. Fueron los eruditos y exploradores de la Ciudad despertada.

Naturaleza Primordial: un *Reino celeste* donde los *Arcanos regentes* son *Vida* y *Espíritu*. Los magos que caminan por la Senda de *Thyrsus* disponen de una *Atalaya* en este lugar.

Nombre umbrío: el apodo que adopta un mago para ocultar su verdadero nombre de los hechiceros que usen magia empática con él o para evitar que amenacen a sus amigos y familiares *Durmientes*.

Obrador de la voluntad: un mago, alguien que "ejerce su voluntad" sobre el tejido de la realidad.

Obrimos: un mago cuya *Senda* conduce hasta el *Éter*. En la baraja del Tarot, representa a la fortaleza.

Oneiros: el plano onírico personal de un mago dentro del *Espacio astral*.

Oráculo: un archimago místico que habita en el *Mundo celeste*, uno que se mantuvo fiel a los ideales atlantes durante la Guerra celestial. Los Oráculos son los enemigos de los *Exarcas*.

Orden: organización formal de magos que busca cultivar el *Ars Mysteriorum* y convencer a otros de que sigan sus mismos objetivos.

Orgullo: un estado mental que provoca que un mago se desvíe de la senda de la *Sabiduría* (es decir, que sufra una degeneración de Sabiduría).

Pandemonio: un *Reino celeste* donde los *Arcanos regentes* son *Mente* y *Espacio*. Los magos que caminan por la Senda de *Mastigos* disponen de una *Atalaya* en este lugar.

Paradoja: una brecha temporal en el tejido de la realidad provocada por el mal uso de la magia. Hay cinco tipos: *Anomalía, Caos, Desfiguración, Desvarío* y *Manifestación*.

Patrón: el "cuerpo" místico de una persona, un lugar o una cosa que describe a los *Arcanos* de los que está compuesto.

Pentáculo, el: la alianza de las cuatro órdenes atlantes (*Escala de Plata, Flecha adamantina, Guardianes del velo* y *Mysterium*) con el *Concilio Libre*. También hace referencia a los *Concilios* en los que participan estas cinco órdenes.

Piedra del alma: la parte física del alma de un mago, creada voluntariamente a costa de su potencial mágico, que forma los cimientos de un *Dominio*.

Práctica de la Compulsión: un conjunto de ideas asociadas al primer grado (1 círculo) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago influir místicamente en sucesos u objetivos dentro de la influencia del *Arcano* para obtener el resultado deseado.

Práctica de la Creación: un conjunto de ideas asociadas al quinto grado (5 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago crear de la nada fenómenos dentro de la influencia del *Arcano*.

Práctica de la Protección: un conjunto de ideas asociadas al segundo grado (2 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago proteger místicamente a los objetivos.

Práctica de la Ruptura: un conjunto de ideas asociadas al quinto grado (5 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago destruir objetivos o fenómenos dentro de la influencia del *Arcano*.

Práctica de Tejedura: un conjunto de ideas asociadas al tercer grado (3 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago alterar místicamente a un objetivo.

Práctica del Conocimiento: un conjunto de ideas asociadas al primer grado (1 círculo) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago obtener conocimiento mágico y comprensión de los fenómenos dentro de la influencia del *Arcano*.

Práctica del Desenredado: un conjunto de ideas asociadas al cuarto grado (4 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago dañar o degradar a los objetivos.

Práctica del Deshilado: un conjunto de ideas asociadas al tercer grado (3 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago herir místicamente a un objetivo.

Práctica del Develado: un conjunto de ideas asociadas al primer grado (1 círculo) de un *Arcano*, que describe como puede un mago percibir místicamente los fenómenos dentro de la influencia del *Arcano*.

Práctica del Gobierno: un conjunto de ideas asociadas al segundo grado (2 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago controlar y dar órdenes a los objetivos.

Práctica del Modelado: un conjunto de ideas asociadas al cuarto grado (4 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago transformar a los objetivos.

Práctica del Perfeccionamiento: un conjunto de ideas asociadas al tercer grado (3 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago estimular o mejorar místicamente a los objetivos.

Práctica del Velado: un conjunto de ideas asociadas al segundo grado (2 círculos) de un *Arcano*, que describe cómo puede un mago ocultar místicamente lo fenómenos dentro de la influencia del *Arcano*.

Preboste: un papel oficial dentro de un *Concilio*, lo más parecido a un alguacil. Tienen la tarea de asegurarse de que las decisiones del Concilio son cumplidas por los afectados.

Prima materia: la sustancia celestial, también llamada *Cardinal*. En el *Mundo Caído*, la prima materia se divide en dos estados, *Maná* y *tass*.

Protección: un conjuro de *Espacio* que forma una barrera contra la magia de Espacio, incluidos los hechizos empáticos y de escudriñamiento. Algunas protecciones llamadas "Prohibiciones" actúan como una barrera contra ciertas clases de criaturas.

Reino celeste: un reino dentro del *Mundo celeste*. Los magos conocen cinco de ellos debido a las *Atalayas* que permanecen en su interior.

Reino material: la parte física del *Mundo Caído*, el único reino de existencia conocido por los *Durmientes*.

Reino umbrío: la parte espiritual o efimérica del *Mundo Caído*, separado del *reino material* por la *Celosía*.

Sabiduría: la cualidad de comprensión que posee un mago sobre el equilibrio de la magia y lo mundano. Es difícil de adquirir y mantener cuando se practica el *Ars Mysteriorum*, pero vale la pena el esfuerzo, ya que muchos hechiceros creen que solo un sabio puede alcanzar la *llave última*.

Sanctasanctórum: el lugar donde un mago o una *cábala* realiza los estudios y las prácticas mágicas del *Ars Mysteriorum*.

Santuario: un lugar que genera *Maná*.

Scelestus: "los Malditos". Un mago cuya alma ha sido mancillada por el *Abismo* o vendida a una entidad abismal. Se crean a través de los *Legados*.

Senda: la conexión personal de un mago con una *Atalaya* de un *Reino celeste*, gracias a la cual puede realizar magia.

Sonámbulo: un *Durmiente* que no ha Despertado pero que no sufre de *Aquiescencia* ni de *Incredulidad* y que, si presencia el uso de magia vulgar o improbable, no aumenta las posibilidades de que se produzca una *Paradoja*.

Tapiz, el: una metáfora de toda la creación, compuesto por muchos *Patrones*.

Tass: la esencia mágica. El tass, una forma de la *prima materia* (Cardinal), es como la "tierra" o el estado "sólido" de esa sustancia. Puede "dividirse" o "fundirse" en *Maná*.

Temenos, el: el plano del alma colectiva dentro del *Espacio astral*, similar al concepto de la inconsciencia colectiva de Carl Jung.

Theriomorfo: un ser con la capacidad de transformarse a voluntad en un animal (o sea, un hombre lobo). No incluye a las personas que usan la magia para cambiar de forma.

Thyrsus: un mago cuya Senda conduce hasta la *Naturaleza Primordial*. En la baraja del Tarot, representa a la luna.

Tiempo: el *Arcano* que controla la adivinación, las profecías, y la aceleración/deceleración temporal.

Útiles mágicos: objetos que utiliza un mago como ayuda para evitar una *Paradoja* durante un lanzamiento. Puede escogerlos de su *Senda* o de las listas de la orden.

Velo, el: un conjunto de costumbres que se emplean para evitar que el secreto de los *Misterios* caiga en malas manos, como las de los *Durmientes*.

Verdad Invisible, la: el Despertar y el conocimiento de la existencia del mundo sobrenatural, especialmente el *Mundo celeste* y los *Misterios*. Es lo contrario a la *Mentira*.

Vida: el *Arcano* que controla la curación, la enfermedad, la evolución, la metamorfosis y el vigor.

Voluntad: la fuerza interior que permite a una persona intentar realizar cualquier tarea. Para los magos, tiene el significado adicional de "voluntad mágica", el intento de alterar la realidad a través de la magia.

Glosario de hechicería

He aquí un compendio de los términos empleados a lo largo de todo el texto. Si es la primera vez que lees este libro, tal vez prefieras saltártelo hasta que no hayas examinado el **Capítulo tres: la magia**.

Alcance: véase *alcance sensorial* y *alcance empático*.

Alcance sensorial: cualquier cosa que esté dentro de la percepción sensorial de un mago.

Alcance empático: una distancia que depende no del espacio físico, sino de la conexión mística de un lanzador con un objetivo usando Espacio 2. Cuanto más fuerte sea la conexión, más fácil será afectar al objetivo.

Aspecto: la apariencia o semblanza de un conjuro, cómo aparece ante los espectadores y lo aceptable que es para la realidad. El aspecto puede ser *discreto* o *vulgar*.

Conjuración (o lanzamiento): cuando un mago canaliza una realidad superior para alterar la realidad común según sus deseos. Véase *conjuro*.

Conjuro (o hechizo): lo que ocurre cuando las leyes de una realidad superior se imponen a las leyes de la realidad común, creando una excepción a las leyes de la física. Permite manifestar los deseos de su lanzador.

Conjuro combinado: un hechizo que combina dos o más *efectos* mágicos discretos en un solo conjuro.

Conjuro compuesto: un *efecto* mágico que requiere el uso de dos o más *Arcanos*.

Conjuro dirigido: un hechizo que se manifiesta como un proyectil dirigido físicamente al cuerpo de su objetivo en lugar de a su Patrón. No puede enfrentarse o resistirse, aunque sí evitarse como cualquier otro ataque a distancia usando armaduras o cobertura.

Conjuro discreto: un *efecto* mágico oculto, inocuo, o accidental. La realidad acepta el hechizo sin sufrir por ello (no se producen Paradojas) y los Durmientes no se percatan de su origen sobrenatural.

Conjuro improvisado: un hechizo que se lanza usando solo la comprensión celestial del mago (*Gnosis*) y su conocimiento *Arcano*. La reserva de dados se forma con los círculos de Gnosis y el *Arcano*. Es lo contrario a un conjuro de *fórmula*, que requiere adiestramiento.

Conjuro vulgar: un *efecto* mágico obvio e imposible según las leyes normales de la realidad. Puede llegar a producir una Paradoja.

Daño resistente: el daño que no puede sanarse por medios sobrenaturales, como la magia de Vida. Los puntos se recuperan a un índice normal.

Duración: el tiempo que dura un conjuro.

Efecto: la descripción de cómo altera un conjuro la realidad.

Experiencia arcana: un tipo de experiencia que se obtiene por comprensión intuitiva del mundo sobrenatural. Normalmente solo se puede invertir en la *Gnosis* del personaje.

Factor: la medida del *efecto* de un conjuro. Los tres factores son *Potencia*, *Objetivo* y *Duración*.

Fórmula: un conjuro estándar que se aprende por entrenamiento y el gasto de puntos de experiencia. La reserva de dados se forma con los círculos del Atributo, la Habilidad y el *Arcano*. Es lo contrario a un *conjuro improvisado*, que no requiere adiestramiento.

Improbable: un *conjuro discreto* que desafía las leyes naturales o incluso parece sobrenatural a ojos de un Durmiente (y que por tanto podría causar una Paradoja). Lo más habitual es que se deba a una serie de coincidencias mágicas.

Método: la forma en que se lanza un conjuro, ya sea de *fórmula* o *improvisado*.

Objetivo: el foco de un *conjuro*; la persona, el lugar, o la cosa que sufre o recibe sus *efectos*.

Potencia: una medida del poder en bruto de un conjuro o la cantidad de daño que inflige. También representa su resistencia contra cualquier intento de disipación.

Renunciar al control de un conjuro: un mago puede renunciar al control de un conjuro de Duración indefinida gastando un punto de Voluntad. El hechizo ya no contará para el número de conjuros activos que puede mantener, pero dejará de tener control sobre él; es como si fuese el hechizo de otro mago.

Resistencia automática: algunos conjuros permiten a un *objetivo* cierto grado de defensa ante sus *efectos*. La reserva de dados del lanzamiento queda penalizada por uno de sus Atributos (normalmente uno de Aguante).

Resistencia enfrentada: algunos conjuros permiten a un *objetivo* realizar una tirada opuesta para evitar sus *efectos*. Normalmente solo se emplea un Atributo de Aguante. Los magos también pueden añadir su *Gnosis* a la reserva de dados.





ARCANUS MUNDUS (EL MUNDO SECRETO)

—¿La Atlántida? —dijo Gavin—. ¿Habla en serio? Esperaría eso de los carcamales del sanctasanctórum, pero no de usted. Es decir... es un poco retro.

Morvran sonrió y siguió internándose en el bosque. Parecía estar recorriendo un sendero invisible para Gavin.

—Lo viejo siempre reaparece. La leyenda de la Atlántida ha existido desde hace milenios. Los reyes del antiguo Egipto conocían la ciudad y, gracias a ellos, también Platón. Tiene otros nombres, pero Atlántida es el más conocido.

—¿Y esos... atlantes... libraron una guerra y dividieron el universo? —preguntó Gavin—. ¿Y qué? ¿De qué me sirve saber eso?

—Conocer el cómo y el porqué del mundo es el primer paso para cambiarlo. —Morvran se giró para mirar a su joven aprendiz a los ojos—. ¿Cómo esperas zurcir el tejido de la creación si no sabes qué lo creo?

—Creí que para eso estaban los Arcanos. Ya sabe, las diez sustancias que componen el Tapiz. ¿Cómo puede ayudarnos una isla que se hundió hace miles de años?

—Ah, Arctos —dijo Morvran, dirigiéndose a Gavin por su nombre umbrío—. ¿Dónde son más fuertes los Arcanos? En el Mundo celeste. ¿Dónde estamos? En el Mundo caído. ¿Cómo alcanzamos el Mundo celeste? Por conexión con las Atalayas. ¿Qué permanece en nuestro camino? El Abismo. Todo esto se lo debemos al orgullo de la Atlántida. A la Guerra celestial, cuando los Exarcas se apoderaron del cielo y expulsaron al resto de su clase... nosotros.

—Por eso somos los caídos. Los que nos llevamos la peor parte. Sí, lo sé. ¿Sabe? Lo respeto, pero a veces habla usted como un hippie. —Arctos dejó atrás al anciano y siguió su propia senda a través de la maleza.

Morvran sonrió.

—Lo viejo siempre reaparece. El ciclo vuelve a comenzar....

Existe una compulsión en nosotros, un dinamismo interior que nos impulsa a la integridad divina. Debe permanecer inconsciente para que nos sea de utilidad... y puede tomar la forma de una necesidad secreta. Lo paradójico es que esta integridad ha de ser inconsciente, oscura y oculta.

— Tom Cheetham, *El hombre verde y el ángel de la tierra: la tradición profética y la batalla por el alma del mundo.*

Nos gusta creer que somos seres racionales, que conocemos el mundo que nos rodea mucho más de lo que es posible para cualquier animal. Pero nos equivocamos. Como muchos místicos de otras culturas han dicho desde tiempos inmemoriales, estamos dormidos ante la realidad del mundo. Si eso es cierto, no todo es como parece. Nosotros solo vemos la parte de la vida que se filtra a través de nuestros sueños. Hay un mundo más grande ahí afuera, repleto de cosas invisibles e inimaginables. Para conocerlo, debemos Despertar.

Eso es lo que hace un mago: Despertar y soñar de forma consciente en cosas imposibles.

La historia mística

El mar del tiempo se vuelve oscuro cuanto más nos remontamos en el pasado. Ruinas, reliquias, pinturas en las cuevas; todas estas evidencias apuntan a una historia incompleta. Ni siquiera los magos pueden descorrer las cortinas del tiempo para ver lo que ocurrió en realidad. Las órdenes mágicas poseen sus propias mitologías sobre sus inicios, la leyenda de una civilización caída y una guerra por el trono de la realidad. Existen muchos nombres para esa civilización, la mayoría se han perdido en el devenir del tiempo, pero incluso los Durmientes conocen uno de ellos y buscan pruebas de su existencia: la Atlántida.

La isla de la magia

Durante incontables años, los mortales sufrieron el acoso de los monstruos y los espíritus. En aquellos tiempos, los humanos se adherían a costumbres supersticiosas como único método para mantenerlos a raya. Atormentado por criaturas más fuertes que él, perseguido por bestias aullantes cada vez que emigraba a territorios cuyas fronteras no podía percibir, el hombre tuvo muchas dificultades para salir adelante y vivir alejado del miedo.

Y entonces aparecieron los sueños del dragón. Ciertos mortales, en tierras repartidas por todo el mundo, comenzaron a soñar con una isla, un lugar aislado en un mar azotado por el viento de una costa conocida. Una aguja sobresalía del centro de la isla y señalaba a la estrella polar; para los soñadores, era el eje del mundo, el asta sobre el que giraba la bóveda del cielo. Y sobre él, en su cúspide, anidaban los dragones.

En los sueños, estos grandes reptiles de leyenda levantaban el vuelo uno por uno, rodeaban el chapitel y se dirigían hacia el horizonte infinito, a un lugar que los soñadores no podían imaginar. Ninguna otra criatura se acercaba a la isla, nadie se atrevía a entrar en la guarida de los dragones. Los soñadores también se percataron de que los reptiles no volvían. Cada noche se marchaba uno, y el número de ellos decrecía más y más. Hasta que finalmente desaparecieron todos. Los sueños continuaron, pero ahora la isla estaba vacía; nada se movía allí. Tras muchas noches, los soñadores se percataron de que el lugar los llamaba, buscaba nuevos habitantes.

Siguiendo las indicaciones de estos elegidos, pequeños grupos de mortales se echaron a la mar desde tierras distantes. Querían encontrar la isla, alejarse de los peligros que los rodeaban y forjar sus propios destinos.

Cuando por fin alcanzaron la isla tras seguir la estrella polar, comprobaron que era exactamente como la habían visto en sus sueños. Procedían de lugares muy diferentes, hablaban idiomas distintos, y practicaban costumbres casi incompatibles. Pero aun así, decidieron convivir en paz, pues habían viajado para huir de los conflictos terrenales.

Y seguían soñando. La isla les enviaba nuevas visiones y les mostraba cómo podían aprender a dominarlas. Comenzaron a practicar las técnicas de *hesychia*, "sosiego" o "incubación", con las que sus cuerpos entraban en una profunda somnolencia mientras sus mentes viajaban a reinos astrales más allá del alcance de los simples mortales.

Allí encontraron a los Otros, los gemelos ocultos de cada alma viajera. Estos seres los desafiaron a demostrar, en una serie de pruebas, si eran dignos de visitar los reinos celestes. Muchos fallaron y fueron enviados de nuevo a sus cuerpos, pero algunos tuvieron éxito.

Los que lo consiguieron regresaron con sus almas iluminadas por un fuego celestial. Podían ver los reinos invisibles y contemplar las obras secretas de la creación, las sustancias que formaban parte de todas las cosas. A través de la conexión de sus almas con los reinos celestes, y el conocimiento que obtuvieron estudiando los mundos visibles e invisibles, fueron capaces de controlar los principios que gobernaban el reino material y espiritual. Todo lo que imaginaban se hacía realidad.

Habían descubierto la magia.

La Tumba de los Dragones

Todos los mortales estaban dormidos. Solo los soñadores de la isla que habían regresado victoriosos de su viaje astral habían Despertado. Los magos soñaban con los ojos abiertos.

Con el tiempo, llegaron a preguntarse cómo era posible que solo ellos hubiesen obtenido el don. Al parecer, la única forma de liberar el alma de sus ataduras corporales y alcanzar las estrellas era internarse en las profundidades de las cavernas de la isla y alejarse del tumulto de los sentidos. Pero los mortales ya habían vivido en cuevas, y nunca consiguieron Despertar. Los magos sospechaban que la isla tenía propiedades místicas. ¿Acaso no había sido la morada de los dragones, criaturas hechas de fuego celestial? ¿Acaso no habían

sido ellos quienes los habían guiado a través de sus sueños? ¿Acaso no habían sido ellos quienes respondieron a sus preguntas?

Investigando las cavernas con su nueva visión, los magos descubrieron enormes cristales en forma de huesos. Algunos creían que eran los restos de los dragones muertos. El poder resonante de estos cristales había atraído a los mortales como polillas a una llama. ¿Era éste el secreto del poder de la isla? ¿Cristales que resonaban con energía celestial? Llamaron a las cuevas la Tumba de los Dragones, y decidieron construir una ciudad sobre ellas.

Los magos actuales, incrédulos por su pertenencia al mundo moderno, se burlan de estas historias. Saben que un lugar puede contener energía mágica, e incluso adquirir la atmósfera de los Reinos celestes siempre que una parte del alma de un mago, destilada en forma material, se ancle a sus energías superiores. ¿Pero dragones? Por favor. Los defensores de la tradición sostienen que los dragones eran emisarios oníricos, no reptiles de verdad, solo *ideas* celestiales que representaban el concepto de la magia. Los "huesos" de cristal actuaban como conductos con los Reinos celestes, la fuente de la magia. Según esta teoría, la Atlántida formó una versión natural de lo que más tarde se conocería como Dominio, un lugar impregnado de poder celestial donde la magia puede practicarse a la antigua usanza... antes de la Caída.

La Ciudad despertada

Los inmigrantes de la isla se organizaron en una ciudad estado dirigida por magos. La llamaron Atlántida, lo que en idioma polígloto significa "espiral del océano". Con el tiempo, los iluminados fundaron órdenes separadas para llenar los huecos del gobierno, desde la milicia mística hasta el sacerdocio de los Misterios, entre otras.

Los magos de la Atlántida viajaron una vez más a las tierras abandonadas de las que habían venido en busca de nuevas pistas sobre los Misterios, los oscuros secretos que controlan todo lo que fue, es y será. Los simples mortales fueron testigos de su poder, y empezaron a propagarse todo tipo de rumores y leyendas. Muchos dejaron sus hogares para buscar la Atlántida, la isla de los magos. Solo unos pocos la encontraron; el resto vagó por los océanos durante años. Ningún mapa marcaba el lugar exacto y ninguna estrella guiaba a los marineros a sus costas. Solo aquellos que la veían en sueños podían encontrar el camino.

Los recién llegados iban a la tumba y entraban en estado de meditación, pero la mayoría fallaba en sus pruebas y se perdían en las extensiones no cartografiadas de sus almas. Sus cuerpos vacíos morían en cuestión de días. Otros eran separados de sus cáscaras materiales por los demonios que moraban dentro de sus sueños. Solo unos pocos podían pasar las pruebas y convertirse en magos.

A veces se hablaba de hombres y mujeres que también habían alcanzado los Reinos celestes por sus propios medios, lejos de la Atlántida. Pero casi siempre acababan destruidos por el mal uso que le daban a su poder o a manos de los plebeyos que temían lo que podían hacer. Solo en la Atlántida se dominaba el Ars Mysteriorum y se codificaba para que otros lo aprendieran.

Taumaturgia

La práctica de la magia se entrelazó con la teoría de la magia, a saber: cómo era posible que la mente mortal fuese capaz de doblegar la realidad para hacer lo que quisiese. Los atlantes creían que la práctica de la magia era la encarnación de lo celestial en el mundo material, incluyendo los reinos de la materia espiritual llamada efimeria. El mago, por virtud de la conexión de su alma con los reinos superiores, podía ordenar que dichos reinos influyesen en el mundo común a través de la empatía, sin importar la distancia.

Pero una conexión empática a través del alma no era suficiente. La mente tenía que comprender el complejo Tapiz del universo, cómo se entretejían los Patrones en un todo. Era la única forma que tenía un mago de tejer sus propios Patrones empleando los hilos de la creación. Estos hilos eran los diez Arcanos que formaban toda la realidad.

Los atlantes también reflexionaron sobre las *razones* que había detrás de su arte. Sabían con seguridad que existía mucho más de lo que se podía ver a simple vista, y que había más de un estado de existencia además del material. Aun así, creían que solo existía un mundo, cielo y tierra unidos en el mismo continuo. Un velo dividía los reinos y estados de existencia, separando lo superior de lo inferior y creando una ilusión divisoria.

Las almas mortales descendían del reino superior al inferior buscando manifestarse. Una vez que su estancia temporal terminaba, ascendían de nuevo a su fuente para ser renovadas. En su descenso, perdían su envoltorio original y obtenían un caparazón de arcilla, además de olvidar todo recuerdo concerniente a los Reinos celestes. Llegaban al mundo inferior sin saber nada, como niños ansiosos por aprender. Cuando sus cáscaras de arcillas se rompían, ascendían de nuevo como las chispas de una llama para reunirse con las estrellas, llenos de la sabiduría obtenida durante su tiempo entre las formas inferiores.

Y así consideraban a todos los mortales, cuerpos de arcilla usados por almas luminosas que habían perdido todos sus recuerdos. Pero la cuestión del porqué las almas se veían forzadas a descender aún estaba en el aire. Algunos magos aseguraban que era la única forma de que el universo se conociera a sí mismo. Otros decían que era un castigo implantado por dioses crueles, un terrible ciclo diseñado para evitar que los mortales se convirtieran en dioses por derecho propio. Muchos afirmaban que todo se trataba de un simple desafío, una prueba que solo los más aptos podían superar. Solo aquellos cuyas almas hubieran viajado al Espacio astral y superado las pruebas de sus demonios, podrían recordar la verdad y escapar del ciclo de las encarnaciones.

La Escalera celestial

El poder de distorsionar el ovillo de la creación no tardó en superar la sabiduría de aquellos que podían esgrimirlo. El orgullo de los magos aumentó sin obstáculos. Muchas generaciones después de los primeros atlantes, su legado se volvió amargo. Los magos se enfrentaron a los magos, y así nació la primera guerra de la hechicería.

Los victoriosos proclamaron la Atlántida como su territorio, y expulsaron a los perdedores a las esquinas más remotas del mundo. Luego, combinando su poder, lanzaron un gran conjuro y construyeron una escalera hacia los Reinos celestes. Estaban hartos de las tradicionales sendas astrales con las que el alma de un mago podía entrar en el mundo superior; querían alcanzar dicho lugar con sus cuerpos materiales. Invadieron las alturas y reclamaron el trono de los dioses. Gobernando desde el mundo superior, sin ataduras con el inferior, incluso sus mezquinos caprichos se convirtieron en realidad, pues al no encontrarse en el reino material podían influenciarlo con su mero pensamiento. El velo se descorrió,

y el mundo superior e inferior se fusionaron; los puros se mezclaron con los impuros, y el universo empezó a temblar.

Espoleados por la inminente destrucción del mundo, los magos exiliados se unieron en un frente común y atacaron la Atlántida. Ascendieron por la Escalera celestial y se enfrentaron a los magos corruptos en sus propios palacios. La batalla fue terrible. Los perdedores (hechiceros de ambos bandos) cayeron desde las alturas y acabaron en el mundo inferior.

El Reino caído

La escalera se hizo pedazos, aislando a los victoriosos de los magos terrenales. Allí donde se alzaba, la realidad se agrietó y cayó sobre sí misma, creando una fisura entre el reino superior y el inferior, un vacío que succionó toda vida. El Abismo dividió de nuevo ambos mundos. Pero ya no era un velo permeable que permitía el paso de las almas, sino una fosa de irrealidad. Lo que antes era un solo mundo ahora se convirtió en dos; el Mundo celeste y el Mundo caído, con un inmenso Abismo entre ambos.

El velo entre el mundo espiritual y el material se endureció, y se convirtió en lo que más tarde se conocería como Celosía, una barrera infranqueable excepto para la magia. Los cimientos de la Atlántida, sacudidos por las reverberaciones de la destrucción de la escalera, se vinieron abajo y provocaron que la isla se hundiera bajo las aguas. El lugar místico que vio nacer a la magia había desaparecido. Más tarde, los supervivientes se preguntarían: ¿era éste el suceso primigenio que creó los mitos del Diluvio universal y de la Torre de Babel? Quizá. O puede que la guerra resonara a través del tiempo y provocara que este desastroso final se repitiera en todas las civilizaciones humanas.

Sea como fuere, los iluminados escaparon a las esquinas más recónditas de la Tierra y allí comenzaron el lento proceso de volver a aprender lo perdido. Sus progresos fueron muy lentos, puesto que, debido a la presencia de los monstruos, la supervivencia adquirió más importancia que el estudio de los Misterios. Es más, aquellas almas que dejaron de estar en contacto con los Reinos celestes se volvieron frías y oscuras, como rescoldos de carbón ocultos entre las cenizas. Muchos olvidaron su herencia mágica, y sus almas entraron en una profunda somnolencia que nunca antes habían conocido.

Este declive recibió el nombre de Aquiescencia, la maldición durmiente. La Mentira. Las almas, apartadas de su derecho de nacimiento por culpa del Abismo, ya no podían mantener su luminosidad y cayeron en un profundo sueño. Es más, la gravedad del Abismo tiró con fuerza de sus párpados interiores y provocó que negaran cualquier visión del mundo superior. Los magos, aquellos que aún permanecían Despiertos, ya no podían practicar su arte ante aquellos que estaban dormidos por miedo a invocar los poderes del Abismo. Solo unos pocos permanecían Despiertos, alimentando la llama del conocimiento celestial y manteniéndola viva.

Las Atalayas

Con el Abismo entre ellos y el Mundo celeste (la fuente de la magia), el poder de los magos disminuyó. Cada vez era más difícil obtener la energía celestial a través del vacío, y cuando podían hacerlo, a veces llegaba tan distorsionada y retorcida como para tener efectos no deseados. Durante muchos años, el contacto con el mundo superior se perdió del todo y la humanidad cayó dormida para siempre.

Y entonces aparecieron las Atalayas, una a una, cuyas llamas actuaban como faros que iluminaban las almas de los Despertados. Las leyendas hablan de cinco reyes atlantes, los herederos de la Ciudad Despertada que lideraron la lucha contra los Exarcas. Ellos subieron por la escalera y asaltaron los palacios celestiales. Cuando la escalera se hizo pedazos, se quedaron en el mundo superior y continuaron luchando contra los Exarcas. Eran los Oráculos, pequeños en número pero grandes en poder.

Percatándose del peligro que representaba el Abismo para el mundo inferior, los Oráculos dejaron de luchar contra los Exarcas y se establecieron en los Reinos celestes. Usando un conocimiento más allá del alcance de sus enemigos celestiales (por algo eran los herederos reales, poseedores de un poder al que solo los nobles podían acceder) cada uno erigió una torre mágica en uno de los Reinos celestes, de la misma altura que la espiral que había guiado a los primeros barcos hasta la Atlántida. Cinco torres para cinco reyes. Cada una guardaba en su interior las virtudes de sus propias almas y la suma de su conocimiento mágico.

Las Atalayas enviaron visiones que cruzaron el Abismo, alcanzaron a los magos del Mundo caído, y los llamaron como la Atlántida había hecho con sus antepasados. Aquellos que interpretaron las visiones de forma apropiada y aún recordaban las viejas costumbres, se aislaron en cavernas o torres solitarias. Allí dejaron reposar sus cuerpos y proyectaron sus almas hacia las sendas astrales.

Tras un viaje incómodo, algunos de ellos consiguieron llegar en forma astral a una de las cinco Atalayas. Allí grabaron sus nombres en las piedras que la componían y luego regresaron a sus cuerpos. Pero algo había cambiado. Sus nombres habían sido escritos por sus propias almas. Habían recuperado su conexión con los Reinos celestes, pero solo con aquel en el que se encontraba su Atalaya.

Atalaya de la Llave Dorada: construida en el Éter, el Reino de las Esferas Celestiales, donde los relámpagos iluminan el cielo y la magia cae como la lluvia.

Atalaya del Guantelete de Hierro: construida en Pandemonio, el Reino de las Pesadillas, donde los laberintos de la mente pueden conducir a la locura y todos los senderos son una ilusión.

Atalaya de la Moneda de Plomo: construida en Estigia, el Reino de las Criptas, donde los tesoros de la tierra se amontonan y todo tiene un final.

Atalaya del Espino de Lunargenta: construida en Arcadia, el Reino del Encantamiento, donde el tiempo fluye de forma extraña y una palabra bien pronunciada permite controlar el destino de las personas.

Atalaya del Libro de Piedra: construida en la Naturaleza primordial, el Reino de los tótems, donde la carne se regenera una y otra vez y lo efímero es tan sólido como la materia.

La Atalaya única

Algunos magos hablan de una enseñanza secreta, de otra Atalaya (la primera, según dicen) construida en un reino ya olvidado e inaccesible desde este lado del Abismo. Solo unos pocos pueden encontrar el camino astral que lleva hasta allí y tallar su nombre sobre su superficie. Nadie sabe qué poderes envía esta Atalaya a sus magos, pues aquellos que han escrito sus nombres en ella jamás revelan sus secretos. Las órdenes mágicas modernas tienen muchas leyendas y teorías acerca de la Atalaya única, pero ninguna prueba de su existencia.

Una extraña obra de teatro

Sin el conocimiento místico de la Atlántida, los mortales jamás hubiesen sido capaces de alcanzar los Reinos celestes. Solo aquellos que ya eran magos podían llegar hasta las nuevas Atalayas, e incluso para estos el viaje era peligroso y no todos regresaban.

Pero el Despertar ya no era un estado inalcanzable para los Durmientes. Por ironías del destino, por pura casualidad o por la gracia divina, el alma de un mortal podía liberarse y llegar hasta la puerta de una Atalaya. Si su voluntad era lo bastante fuerte, conseguiría tallar su nombre en las piedras de su base y entrar en sintonía con la torre y su reino. A partir de ese instante, se convertiría en un Despertado.

Con el paso del tiempo, el Abismo se ensanchó más y más pero, aunque se redujo el número de almas que viajaban a los Reinos celestes, la gente seguía Despertando. A veces el alma no recorría las sendas astrales durante sus pruebas sino que se limitaba a ver el mundo como era en realidad, lo que hacía que la persona creyera que se había vuelto loca. Todo objeto e individuo se convertía en actor involuntario de una extraña obra de teatro con el alma como espectador. Aquellos que podían adivinar la trama de la obra e interpretar su papel más apropiado eran recompensados con el Despertar. Los que fracasaban en anticipar el guión, o se negaban a tomar parte en él, regresaban a su estado de somnolencia, con sus pruebas reducidas a una pesadilla memorable no más significativa que cualquier otro sueño.

Los actores contratados para estas misteriosas obras de teatro eran inconscientes de sus papeles. Solo los Despertados podían descifrar la clave y discernir la verdad de lo que ocurría. Todo el mundo seguía adelante con su vida con total normalidad, incapaz de darse cuenta de que había sido una marioneta de un teatro divino. ¿O es que los magos proyectaban sobre ellos sus percepciones alteradas? ¿Estaba todo en la mente del sujeto? Sea como fuere, aquellos que pasaban las pruebas del alma podían hacer realidad todo lo que hubiera en su mente.

Aunque los atlantes podían realizar el viaje astral en la Tumba de los Dragones de forma voluntaria, los mortales del Mundo caído solo Despertaban por pura casualidad, algo que aún se discute entre los magos del mundo moderno. Si los hechiceros pudieran saber quién va a Despertar, y cómo y cuándo, aumentaría su número con más facilidad y podrían aunar esfuerzos para conseguir que toda la humanidad abriera los ojos. Pero parece que no existe una regla fija. Incluso los magos, maestros de lo milagroso, deben confiar en los milagros para conservar su linaje.

Las manos ocultas tras la historia

Los Exarcas fueron olvidados. Aunque seguían existiendo, se ocultaban entre las sombras. Si influían en el mundo, debía ser de forma tan sutil que sus actos se interpretaban como caprichos de la naturaleza o del destino. Ya nadie recordaba que un grupo de su propia especie hubiera alcanzado la divinidad.

Nadie, por supuesto, excepto los magos. Las cábalas de los Despertados solo confiaban sus secretos a unos pocos, y siempre se aseguraban de que sus métodos de conjuración fuesen fieles a las viejas costumbres. Eran los únicos que sospechaban que los Exarcas aún gobernaban en el cielo. Pero no estaban solos. Los Oráculos también se encontraban allí, dispuestos a frustrar cualquier plan que estos tuviesen en mente. Se dice que una vez cada cierto tiempo, el alma de un mago mortal puede alcanzar la Llave última de los Misterios y ascender al Mundo celeste para convertirse en Oráculo o Exarca.

Los magos que habían sobrevivido a la caída de la Atlántida se aferraron a las costumbres de la ciudad perdida con un fervor religioso, rodeados como estaban por almas Durmientes que no podían recordar ninguna de las verdades que les habían contado. Los iluminados se vieron obligados a mantener las tradiciones mágicas en secreto, y a enseñárselas solo a aquellos que demostrasen ser dignos de un conocimiento tan valioso. Los Guardianes de los Misterios juraron evitar que la magia fuese vista y mal utilizada por los Durmientes.

Las órdenes atlantes catalogaron los grados de iniciación para asegurarse de que solo los más apropiados tuvieran acceso a los Arcanos, los senderos de la magia. Se idearon castigos terribles para aquellos que revelaran a los no iniciados el secreto de los Misterios.

En el caos de la evacuación de la isla, las órdenes atlantes se propagaron en todas direcciones, y desembarcaron en casi todos los puertos del mundo conocido. Separados unos de otros, su filosofía unificada se fragmentó en muchos pedazos, y cada orden se ocupó de sus propios objetivos. Donde antes había un propósito equilibrado solo quedó un deseo de incorporar al resto de las órdenes bajo sus propias jerarquías y convertirse en el centro del Gran Patrón cósmico. Una vez divididas, cada orden, desprovista de la proximidad de sus semejantes, pensó única y exclusivamente en sí misma y se autoproclamó única y verdadera senda hacia el dominio de la magia. La iniciación llegó a convertirse en poco más que un método de proteger los secretos y ocultar cualquier conocimiento de ojos extraños. Era una forma de deshacerse de los indignos y venerar a los iluminados.

Muchas civilizaciones antiguas se vieron influenciadas por los exiliados atlantes: la cultura védica, el antiguo Egipto, los mayas.... Se dice que sus magníficas construcciones, como las pirámides, aún ocultan códigos atlantes, indescifrables incluso para sus herederos, los cuales solo disponen de fragmentos incompletos.

En muchos momentos y lugares, los magos trataron de recrear la gloria de la Atlántida guiando los pensamientos de los Durmientes. Pero cada intentó fracasó. Los Durmientes eran criaturas impulsivas, dominadas por sus anhelos inconscientes. Carecían de la disciplina necesaria para conservar por mucho tiempo cualquier cosa que fuese buena, justa o bella. Al final, sus civilizaciones degeneraban en la decadencia y corrupción. Gran parte de la culpa la tenían los magos que no podían controlar sus propias almas y buscaban utilizar las instituciones humanas como forma de ampliar su poder. Y mientras lo hacían, luchaban contra los demás hechiceros entre las sombras, lejos del tumulto.

El legado de los propios fracasos de la Atlántida también les agobiaba. Durante mucho tiempo, los hechiceros de la Ciudad Despertada habían ignorado los problemas que tenían los mortales en otras partes del mundo. No solo se trataba de monstruos, sino también de obradores de la voluntad que habían decidido reinar en ciertos lugares gracias al miedo que infundían. Las amargas semillas que estos sucesos ayudaron a sembrar crecieron hasta convertirse en inmensos yerbajos de odio. Los mortales eran presa de los demonios, los Santuarios habían quedado envenenados, y los magos bárbaros recurrían a los sacrificios humanos para alimentar sus conjuros. No es de extrañar que cuando los otros dejaron la Atlántida, se encontrasen con un mundo más allá de toda redención.

La diplomacia sombría

Los primeros magos no se adaptaron muy bien al exilio. En algunos casos, esperaban ser venerados como dioses. Pero el Abismo se aseguró de que estos sueños fracasaran, azotando a los iluminados con castigos místicos que más tarde serían conocidos como "Paradojas". Los hilos del Mundo celeste no podían tejerse en el Mundo caído sin correr el riesgo de romper el Patrón.

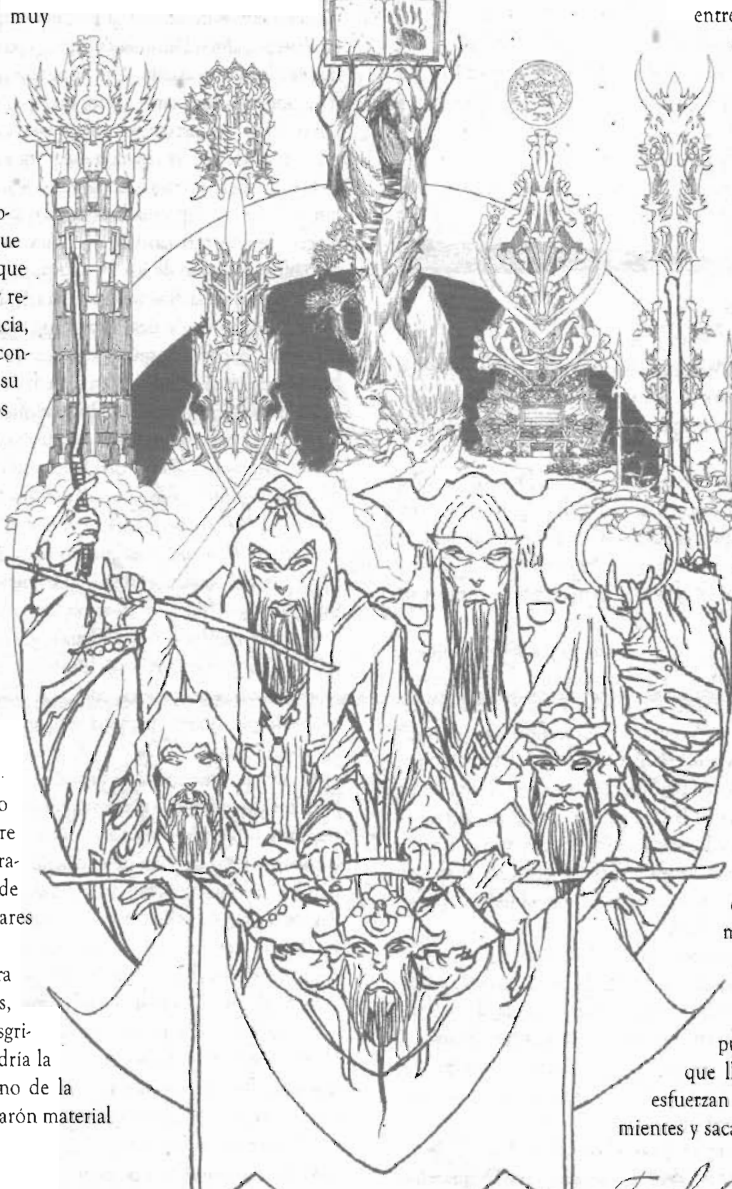
Además, los magos bárbaros compitieron con los exiliados atlantes por el control de los Santuarios y otros lugares de resonancia mágica. Estos hechiceros no solo los odiaban sino que también los culpaban de la aparición del Abismo. Con el tiempo fueron destruidos o absorbidos por las órdenes atlantes, pero no antes de librar muchas batallas mágicas por cuestiones de supremacía o venganza.

Los iluminados influyeron en los acontecimientos del mundo desde las sombras, tanto, que muchos han asegurado que buena parte de las innovaciones más importantes de la historia son obra suya. La verdad de estas afirmaciones resulta casi imposible de desentrañar, pues los magos son muy reservados y siempre ocultan la verdad. Solo hablan de los temas menos importantes. Lo mejor lo dejan para los iniciados.

A muchos les gusta asegurar que los esfuerzos de los Despertados han tenido como objetivo el bien de la humanidad, que han tratado de buscar los secretos que pudieran ayudar al ser humano y reunificar los dos mundos. Por desgracia, existen pruebas que apuntan a lo contrario. Los magos han utilizado su poder para controlar al resto de los mortales, como peones en una enorme contienda por el territorio y el poder.

Los exiliados atlantes se negaron a aceptar su expulsión de los cielos y buscaron la forma de ascender de nuevo. Cogieron trozos de sus propias almas y los alteraron con el poder de alcanzar los Reinos celestes, lo que permitió a los magos franquear el Abismo en ciertas zonas. Muy pronto, todos los hechiceros establecieron "Dominios" dentro de sus fronteras. Las leyendas sobre torres de hechicería, bosques sagrados, y altares ocultos en el fondo de una caverna hablan de estos lugares mágicos.

Se decía que aquel que pudiera resolver todos los secretos mágicos, fundar los mejores Dominios y esgrimir la magia más poderosa obtendría la Llave última y ascendería al Trono de la Creación. Se despojaría de su cascarón material y se convertiría en un dios.



El presente

La magia no tiene mucha cabida en el mundo moderno. Una gran mayoría de los habitantes del planeta cree que no existe, al menos hasta que consiguen dominarla, en cuyo caso lo consideran el logro más increíble del hombre.

La naturaleza aislada de la magia separa a los Despertados del resto de los mortales, y la convierte en una práctica furtiva y vergonzosa; nada que ver con la gloria de la que gozaba en el pasado. Los magos discuten sobre este dilema. El Abismo se vuelve más grande, y cada vez menos Durmientes consiguen Despertar.

¿Qué pueden hacer? Revelar los Misterios a los no iniciados ni siquiera es una opción, aunque iniciar solo a aquellos que demuestren su temple amenaza con reducir el número de nuevos reclutas. Hay dos respuestas a este dilema, cada una con sus partidarios y detractores.

La primera es la senda de la ascensión. En la historia de la Atlántida, los Exarcas se apoderaron de los cielos y ahora controlan el universo desde sus tronos invisibles. Los Oráculos, los atlantes que se opusieron originalmente a los Exarcas, también se encuentran en los reinos superiores, listos para ayudar a aquellos que estén dispuestos a luchar por el Mundo celeste. Esta causa es apoyada por las órdenes mágicas, que han mantenido viva la historia de la Atlántida en el correr de los siglos. Cómo se supone que van a destronar a un enemigo invisible y celestial es tema de intenso debate entre las órdenes, pero casi todas están de acuerdo en que la mejor forma de empezar es oponiéndose a las marionetas de los Exarcas: los Videntes del Trono, una orden de hechiceros dedicados a cumplir la voluntad de los Exarcas, que son tachados de traidores y déspotas por las órdenes atlantes.

La otra respuesta, muy popular entre los más terrenales, es Despertar a todo el mundo. Argumentan que si solo los Despertados pueden aprender los Misterios, entonces más Durmientes deberían Despertar, aunque no estén listos para ello. Muchos miembros de las órdenes se resisten a esta posibilidad, acostumbrados a años de secretismo y de solo reclutar a aquellos que demuestren ser dignos de tal privilegio. Algunos miran por encima del hombro a los Durmientes y se oponen a la idea de intentar Despertar intencionadamente a unas criaturas tan indignas. Para ellos, el Despertar es un don divino o el resultado de un esfuerzo hercúleo. Otros están en contra de que cada Despertado tenga que demostrar sus propios méritos. Los magos no son quiénes para decidir qué persona Despierta y cuál permanece Dormida.

Por ahora, el ideal progresivo de estimular el Despertar entre los Durmientes lleva la voz cantante el debate, aunque los conservadores dentro de las órdenes esperan la oportunidad de inclinar la balanza a su favor e imponer puntos de vista más tradicionales. Hasta que llegue ese momento, muchos magos se esfuerzan por perturbar los sueños de los Durmientes y sacarlos de su prolongado letargo.

El Despertar

De vez en cuando, todo el mundo tiene momentos de lucidez en los que es capaz de encajar las piezas del gran esquema cósmico y, aunque solo sea por un instante, comprender lo que percibe. Por un breve segundo, su mente se abre a todo lo que el universo tiene para ofrecer, preparada para recibir el Gran Misterio...

... Y entonces suena el teléfono, un bebé comienza a llorar, el vecino llama a la puerta, alguien toca el claxon, o una oleada de problemas diarios nos barre de forma inesperada y acaba con ese nuevo brillo de entendimiento.

Desde la perspectiva de un mago, nada de esto es importante; son los latidos predecibles de una mente Dormida, y aunque raras veces tiene efecto en el mundo, representa el potencial que se encuentra en todas las personas.

Un mago solo se interesa por el tema cuando un Durmiente goza de un momento de *comprensión* que dura más de unos pocos segundos. Un simple mortal puede tener epifanías, presentimientos de que la magia existe. Se trata de breves huidas de la Aquiescencia. Pueden durar un día, una semana o incluso un mes, y es cuando un mago decide tomar cartas en el asunto, ya que una experiencia mística puede convertir la epifanía de un Durmiente en un Despertar. Por qué algunas experiencias agitan el alma de unos individuos y no de otros es uno de los grandes enigmas.

El Despertar es una experiencia muy personal. Como los copos de nieve o las huellas dactilares, no hay dos idénticos. Por desgracia, no es nada agradable. Es como percatarse de que todo lo que creías saber es mentira. Cuando un polluelo sale de su huevo, siente como si su mundo se hiciese pedazos, y lo mismo ocurre con un nuevo hechicero. Un mago puede sentirse como si estuviese volviéndose loco por tener las visiones que tiene. Podría sentirse como si lo sacaran de un pequeño lago y lo arrojaran a la inmensidad del océano, pero antes de que pueda aceptar su nuevo mundo, debe dejar atrás el viejo, y ese acto le hace sentir como si estuviese traicionando a su antiguo yo. Hay más personas que *casi* Despiertan que las que Despiertan del todo, debido al miedo que sienten por dejar el mundo que conocen. Muchos se aíslan en un fundamentalismo en blanco y negro, mientras buscan un ancla con la que aferrarse a un mar de realidades cambiantes. Unos pocos abrazan el caos del Despertar con demasiado fanatismo y se deshacen de todo lo que una vez fueron, incluida su ética, sus principios morales y su sentido común.

No es de extrañar que el Despertar sea una de esas cosas que la gente niega e ignora al principio. A medida que su momento de comprensión se vuelve más inminente, el sujeto lucha con uñas y dientes para evitar que llegue. Cuanto más testarudo sea un individuo, más se opondrá a su nueva comprensión, pero más poderoso será cuando Despierte del todo.

La prueba del Despertar

Cuando un alma se agita, pueden ocurrir dos cosas: una visión extasiada sobre una extraña senda astral o una experiencia alucinatoria en la que los fenómenos comunes se transforman en hechos significativos, una "extraña obra de teatro". A la persona que experimenta un Despertar se la conoce como buscador. Muchos buscadores creen que se han vuelto locos, y en cierto sentido es así. A veces los locos perciben el significado de algunos sucesos aleatorios, pero los magos descubren que ningún suceso es aleatorio en un enorme Tapiz tejido por la conciencia.

La extraña obra de teatro

También llamado "sueño del mundo". En este estado, el buscador experimenta el mundo real como si fuese un sueño. Las personas y los lugares tienen una apariencia extraña, y se pueden exhibir conductas fuera de lugar, como cuando una camarera de un área de descanso parece una doncella reluciente vestida con ropa de hilo de telaraña y lleva entre las manos el néctar de los dioses (en realidad, un trozo de pastel de manzana), o cuando la propia área de descanso parece una repugnante guarida de trolls llena de huesos.

Para el buscador, este mundo onírico es real: el pastel de manzana es auténtico néctar de los dioses y los trolls son repugnantes, pero solo él experimenta esta "verdad". Para todos los demás, incluido cualquier otro mago Despertado, es solo un área de descanso normal, con una camarera de mediana edad y un pastel de hace dos días. Para sus ojos, el mundo es como siempre. Para los ojos del buscador, está repleto de posibilidades. Cada acción revela las verdades más profundas del universo y su relación con él. El buscador solo tiene que interpretar su papel para desentrañar el enigma del Despertar.

Cualquiera que no se percate de que el buscador está experimentando un Despertar podría creer que se ha vuelto loco. Cuando comience a utilizar el título de Rey de los Elfos con un simple vagabundo, sus amigos no dudarán en pensar que ha perdido la chaveta. El propio buscador no se dará cuenta de que está entablando una conversación con su alma. La realidad y verosimilitud del Despertar es indistinguible de la conciencia cotidiana en el mundo de la vigilia.

Viajes astrales

Aquellos que por varias razones se niegan a ver el mundo en toda su magnitud pueden verlo en sueños. Muchas personas ignoran la llamada, pero si esta es lo bastante urgente, tarde o temprano le hacen caso. En el sueño, un profundo ensimismamiento o una ilusión de una experiencia eufórica, la conciencia del mago atraviesa la Frontera astral y penetra en las infinitas extensiones de su alma. Aunque no lo sabe aún, el sendero que recorre le conducirá a una de las cinco Atalayas. El desafío consiste en alcanzar la torre antes de ser arrastrado de vuelta a su cuerpo.

Dentro del alma, las reglas habituales de la realidad no se aplican. El entorno puede parecer una llanura desértica, una densa jungla, una brillante catedral o las profundidades del espacio intergaláctico, y puede cambiar al instante. Lo mismo se aplica a las personas que pueblan este espacio; humanos, animales, plantas, espíritus y objetos pueden parecer perfectamente normales o transformarse en cualquier otra cosa. Aunque estas apariencias y transformaciones no tengan mucho sentido, estarán vinculadas a un tipo de lógica diseñada para ofrecer al buscador una posibilidad de avivar su conciencia.

La iniciación en la Atalaya

El objetivo de la extraña obra de teatro y del viaje astral es trasladar el alma a una Atalaya para llevar a cabo la iniciación. El Despertar se conoce como "la Llamada". Es la Atalaya la que realiza esta llamada. El alma, al oír su nombre



procedente del Mundo Celeste, o bien responde y entra en trance, o bien se niega y sigue Dormida.

En una extraña obra de teatro, la Atalaya puede ser casi cualquier cosa: un rascacielos, una cabina telefónica, o un árbol del bosque. Su verdadera forma resulta evidente para el buscador, pero solo para él. Es la típica torre con pruebas que todo hechicero debe superar. Si lo consigue (demostrando su perseverancia), encuentra en su interior todo tipo de nombres tallados en los muros. Con una perspicacia que va más allá de la razón, reconoce el espacio vacío reservado para él, y comienza a escribir su nombre. Incluso los analfabetos saben cómo hacerlo, pues el proceso es una imagen arquetípica, no un acto literal de escritura. Es el primer conjuro del Despertado, la declaración de su auténtico yo y su derecho a acceder al Mundo celeste. En virtud de este nombre y su expresión dentro de la Atalaya, el alma Despertada establece un vínculo empático con el Reino celeste en el que se encuentra la Atalaya.

Como antes, este proceso es arquetípico, y puede tomar muchas formas. En una extraña obra de teatro, el buscador podría escribir su nombre en un formulario de un banco, aunque los empleados creyeran que solo está abriendo una cuenta corriente, sin saber que lo que está consiguiendo ahora es mucho más valioso que todo el dinero del mundo. O podría escribirlo en la ventana de un ser amado, para iniciar un enlace matrimonial entre su alma y el Mundo celeste. Las permutaciones son infinitas pero los símbolos significan lo mismo: una iniciación divina.

Una vez que ha dejado impreso su nombre en el cielo, el buscador regresa al mundo "real", pero ya no como Durmiente, sino como mago.

El alma

Bajo nuestra envoltura corpórea, bajo los elementos que conforman nuestra apariencia, nuestras actitudes y nuestros recuerdos se encuentra el núcleo central de la vida, el hilo de nuestro Patrón. A su alrededor, se acumula el resto de nuestro ser. Es lo que todos llamamos alma.

Entre los magos más académicos, pocos asuntos han sido objeto de tanto debate y exploración mística como el alma y su impacto en los seres vivos. Y aun así, nadie ha sido capaz de describirla con detalle, excepto en términos muy vagos.

El alma es el elemento vital de una persona, la parte responsable de su vitalidad, su curiosidad, su capacidad de maravilla y su conexión con el mundo. Es también la parte responsable del uso de la magia. La forma más clara de ver lo que hace el alma es quitársela a una persona. Un individuo que ha perdido su alma aún retiene su identidad, sus recuerdos, y su personalidad, pero carece de vigor, vitalidad y convicción. También pierde su empatía, tanto consigo mismo como con el resto de las personas, y se vuelve más insensible ante el dolor y la alegría de los demás.

Ninguna pérdida puede compararse a la del alma. El terror de verte a ti mismo o a alguien cercano a ti degenerar hasta convertirse en el cascarón de un ser humano es incalculable. Las almas que se han perdido raras veces vuelven a recuperarse; la mayoría son devoradas o acaban en manos de espíritus que las utilizan como exquisiteces o artículos de cambio. Los magos versados en las costumbres de los espíritus pueden rastrear un alma perdida y volver a conectarla a un cuerpo, pero hay muy pocos obradores de la voluntad que sean capaces de hacerlo.

Un mago que pierde su alma de inmediato entra en un estado de somnolencia hasta que la recupera. Su capacidad para realizar magia ha desaparecido. Si consigue que regrese, necesitará toda una noche de sueño (para permitir que el alma se acomode de nuevo) antes de poder lanzar conjuros.

El conocimiento del alma

Parte del conocimiento del alma es relativamente común, aunque no todos los magos gozan de él. La teoría imperante entre las órdenes, heredada de los atlantes, es que el

alma es la chispa celestial e inmortal de una persona. Ya que proviene del Mundo celeste, hay mucho de ella que no puede conocerse en el Mundo caído. Es un Misterio que elude los intentos de los eruditos por abarcarlo en una sola teoría.

El alma es tan sutil que resulta muy difícil influir en ella, y hay muy pocas entidades que puedan hacerlo. Los liches Tremere (páginas 301-303) son un ejemplo, al igual que muchos espíritus cuya función en el mundo es cuidar de las almas. La mayoría realiza sus deberes de forma apropiada. Pero hay algunos que se han vuelto corruptos y se niegan a cumplir con sus obligaciones.

En el gran esquema de las cosas, un mago tiene menos probabilidades de perder su alma frente a un depredador espiritual que negociando con ella. Ciertos espíritus malignos son conocidos por prometer todo tipo de servicios a cambio de las almas que codician. Y decimos codician porque la mayoría no tienen mucho valor, y los espíritus (o los "demonios") no ofrecerán mucho por ellas. Un alma es valiosa solo cuando resulta muy difícil de conseguir. Las almas corruptas están tiradas de precio. Solo las nobles, o las de los magos más poderosos, valen el esfuerzo.

La Aquiescencia

La Maldición de los Durmientes es una enfermedad del alma. Los magos creen que es una consecuencia del Abismo, el vacío que se encuentra entre el Mundo caído y el celeste. Este valle de la nada reduce la chispa vital de los seres del Mundo caído y priva al alma de su fuente original en los Reinos celestes. En cierto sentido, agota el oxígeno que el fuego del alma necesita para permanecer encendido. La chispa no desaparece por completo, pero disminuye lo bastante como para evitar que la mayoría de los mortales se percaten de la verdadera naturaleza de la realidad. En su lugar creen en la Mentira, el engaño que la Aquiescencia de sus almas ha puesto delante de sus narices.

La Aquiescencia es bastante más perniciosa de lo que parece, ya que trata de evitar por todos los medios que los Durmientes puedan Despertar. Cualquier indicio del Mundo celeste queda aplastado. La propia sensación de la magia provoca que el alma de un Durmiente se acobarde y el Abismo se agite. Muchos iluminados creen que un alma Dormida goza de cierta empatía mágica con el Abismo, similar a la empatía de las almas Despertadas con un Reino celeste. Para el Durmiente, ésta no es una iniciación formal sino el resultado de la desesperación inconsciente de su propia alma por volver a un estado celestial. Revolotean cerca del Abismo, saboreando las lejanas costas del otro lado, pero sin la fuerza suficiente para intentar cruzarlo; al menos hasta que Despierten.

Hay algunos mortales cuyas almas se han agitado lo suficiente para llevarlos por encima de la Aquiescencia, pero no lo bastante para considerarse un Despertar. No han oído la llamada de una Atalaya, y siguen ignorando la existencia de la magia y la verdad que se esconde tras la realidad. Estos mortales medio despiertos son conocidos como Sonámbulos, o a veces "soñadores lúcidos". Nadie sabe por qué caminan en sueños algunas almas, aunque los magos aprecian a tales individuos. Los obradores de la voluntad los reclutan como ayudantes y acólitos, personas que pueden actuar en el mundo de los Durmientes sin atraer la atención de las entidades que se interesan por los Despertados. Algunos magos incluso intentan crear familias con Sonámbulos, con la esperanza de que las probabilidades de que sus hijos Despierten sean más altas de lo normal. Se rumorea que algunas órdenes místicas, como los Guardianes del Velo, dirigen programas de gestación para crear dinastías mágicas.

Paradojas

La magia es el acto de trasladar la realidad celestial al Mundo caído, haciendo que las leyes superiores se impongan a las inferiores. Pero no se trata de una ciencia exacta, sino de un Arte que desafía el grado de comprensión celestial de un mago y puede inducir a errores. Y aquí está lo irónico: cuanto más conoce alguien el Mundo celeste, menos atención presta a los hechos precedentes del Mundo caído y más probabilidades tiene de imponer lo superior sobre lo inferior de forma demasiado forzada.

Hacerlo puede provocar un desgarro en el tejido de la realidad, una rotura en el Tapiz. Este defecto de *irrealidad* es conocido como Paradoja. Los magos creen que el Abismo rellena de inmediato este tipo de agujeros, y que sus intentos para tomar forma dentro de la realidad se ponen de manifiesto a través de fenómenos catastróficos, desde conjuros fuera de control hasta ataques de demencia, pasando por una alteración de la realidad, una malformación del mago, o una manifestación de una criatura abismal. La Paradoja es el castigo que un mago sufre por hacer mal uso de la magia.

Las posibilidades de que se produzca una Paradoja aumentan dramáticamente cada vez que los Durmientes presencian un acto obvio de magia. Sus almas se sobresaltan y el Abismo se agita en respuesta. Si su exposición es prolongada, su propia incredulidad puede hacer desaparecer el conjuro, como si fueran magos versados en la magia de disipación. Muy pocos hechizos pueden resistir el escrutinio constante de un alma dormida. Las cosas del mundo inferior mancillan las del mundo superior y envenenan sus encantamientos.

Por este motivo, los magos evitan lanzar conjuros frente a testigos dormidos. Se considera un crimen practicar el Arte en presencia de los no iluminados, y un crimen grave hablar de los Misterios con ellos, por miedo a que la sabiduría celestial quede mancillada por la empatía abismal.

Los Despertados

Una vez que el alma Despierta, una persona no puede seguir con su antigua vida. Sus amigos y parientes están atrapados en un estado de somnolencia, incapaces de comprender lo que le está ocurriendo al afectado, por mucho que este intente explicárselo. Puede alterar la realidad con su fuerza de voluntad (pues conoce la verdad que se esconde tras la Mentira) y contactar con un mundo superior que está cerrado a aquellos a los que ama.

No es de extrañar que los magos se aíslen en su mundo de secretos ocultos. Para aquellos que lo conocían de antes, es como si de repente se hubiese vuelto un solitario o hubiese encontrado un nuevo grupo de amigos. Ni les volverá a llamar ni quedará con ellos para tomar una cerveza. Saldrá de sus vidas para entrar en un nuevo mundo, un mundo repleto de problemas sociopolíticos más propios de los gobiernos que del misticismo.

Los magos se adhieren a las antiguas formas de interacción social: la relación entre el maestro y el aprendiz, el respeto por aquellos de mayor rango (o sea, logros místicos) y la obediencia a los superiores. Para la mayoría de los hechiceros, la democracia y otras formas de igualitarismo social son una nimiedad, productos de un mundo en el que un Durmiente no es distinto de los demás. Un mago puede demostrar a otro su superioridad en el Ars Mysteriorum, de ahí que los ideales de igualdad sean insignificantes. Aun así, los magos modernos provienen de un mundo que ha luchado durante siglos para establecer estos valores, por lo que es lógico que intenten inculcarlos en la sociedad de los Despertados; una sociedad que se preocupa más por las antiguas costumbres atlantes que por los valores modernos. Por primera vez en siglos, las órdenes luchan por nuevos ideales. Para algunos, es un soplo de aire fresco que abre nuevas posibilidades en una contienda casi perdida. Para otros, es una distracción del verdadero propósito de un mago y otro ejemplo de cómo los Durmientes pueden mancillar las almas de los Despertados.

Con todo, los hechiceros aún comparten ciertas costumbres. La más básica es que todos utilizan una Senda para alcanzar el mundo superior e imponerlo sobre el inferior (o, como algunos magos prefieren describirlo, abrir el mundo interior al mundo exterior).

Las Sendas

Se dice que todos los magos recorren una Senda que atraviesa un Reino celeste y conduce hasta una Atalaya. No se trata de una ruta física o literal, sino una dirección metafórica para el alma. Cada reino dispone de sus propias leyes metafísicas que favorecen unos principios por encima de otros. Estas leyes son representadas por los Arcanos y su grado de poder dentro del reino, y se dividen en regentes (los principios representados por los Arcanos se manifiestan en sus formas más puras), comunes (los Arcanos son más poderosos que en el Mundo caído, pero no tan puros como los regentes), e inferiores (los Arcanos siguen siendo más poderosos que en el Mundo caído, pero no ejercen mucha influencia sobre el reino).

Los Arcanos iniciales de un mago, el conocimiento mágico que aprende en su Despertar y más adelante, tienden a ser los Arcanos regentes de su reino.

Acanthus

Un mago que recorre la Senda del Abrojo atraviesa el reino de Arcadia hasta llegar a la Atalaya del Espino de Lunargenta. Los Durmientes saben de la existencia de Arcadia a través de los cuentos de hadas. Aquí todo es mágico y luce un glamour de intensa belleza o fealdad. Las cosas tienden a ambos extremos, no hay término medio. Los cambios también son muy comunes. Aquellos que caminan por esta Senda actúan de forma caprichosa y siempre están ansiosos por probar cosas nuevas.

Los Arcanos regentes de Arcadia son Destino y Tiempo. Muchos cuentos de hadas reflejan la eternidad del reino, y hablan de personas que entran en lugares bajo su influencia para pasar una tarde, y salen muchos años después, siempre bajo el cómputo temporal del Mundo caído. Además, los juramentos son sagrados, y nadie puede traicionarlos sin terribles consecuencias.

Los Acanthus, también llamados "encantadores", son considerados magos muy pasivos, puesto que siempre intentan alcanzar sus objetivos esperando a que las cosas sucedan por sí solas (cosa que no es de extrañar, teniendo al Arcano Destino de su lado). Pero esta confianza en la suerte puede resultar muy perjudicial, ya que desprecian la paciencia y muchas veces acaban en situaciones que hubiese sido mejor afrontar con cierto grado de previsión y estrategia. Son los más imprevisibles del mundo Despertado, y tienen detractores y simpatizantes a partes iguales.

Mastigos

Un mago que recorre la Senda del Flagelo atraviesa el laberinto de pesadilla del reino de Pandemonio hasta alcanzar su centro y encontrarse allí con la Atalaya del Guantelete de Hierro. El Pandemonio también es conocido como el reino de las pesadillas, pues sus ecos reverberan en los sueños de los Durmientes y hacen que estos tengan horribles pesadillas, en las que caen desde gran altura sin tocar nunca el fondo o corren durante horas sin moverse del mismo sitio. Sus peores temores o emociones reprimidas son llevados a lugares influenciados por el reino para ser examinados y juzgados. A través de la humillación y la sumisión, las almas son castigadas por sus pecados y purificadas para reunirse con lo divino.

Los Arcanos regentes de Pandemonio son Mente y Espacio. Las esquinas más oscuras de la mente inconsciente son palpables aquí, y todos los caminos giran sobre sí mismos y llevan a los viajeros a una confrontación directa con sus propios fracasos.

Aunque los Mastigos son asociados a aquellos que hacen pactos con el Diablo, son más bien los maestros de tales impulsos demoníacos pues, gracias a su fuerza de voluntad, inducen estos deseos en cualquier individuo. Todo el mundo comete pecados, pero los Mastigos buscan el punto flaco de los mortales y lo utilizan para obtener un poder mayor.

Moros

Un mago que recorre la Senda del Hado atraviesa las extensiones desérticas y los ríos negros del reino de Estigia hasta llegar a la Atalaya de la Moneda de Plomo. Hay que pagar un precio por entrar en los lugares influenciados por Estigia, y son muchas las zonas de peaje en el sendero que el alma debe recorrer para alcanzar una nueva existencia. Este precio no es un lucro mundano sino el tesoro que ha obtenido el alma en vida. Si su peso es ligero, como el de los metales preciosos, el alma puede ascender por encima de su muerte. Pero si es pesado, como el plomo, debe permanecer en la morada de las sombras hasta que pueda renunciar a su carga.

Los Arcanos regentes de Estigia son Muerte y Materia, pues se trata de un lugar repleto de cáscaras, tanto de los egos que se llevaban en vida como de la avaricia material. Todo lo que tiene peso recae dentro de la influencia de este reino. Los fantasmas que están anclados al mundo que ya han dejado, los tesoros materiales que distraen el alma de su verdadera labor, e incluso la oscuridad, que ejerce presión sobre la luz.

Los nigromantes Moros tienen fama de ser austeros y tranquilos, y algunos de ellos encajan en esa descripción, pero esta imagen está basada en el supuesto erróneo de que los magos que trabajan tan cerca de la muerte deben mostrar una conducta acorde con ella. Si un Moros es tétrico, es porque conoce muy bien la muerte que los demás afrontan, aunque esté por encima de ella, y ha sido transformado por su estancia temporal en el país desconocido al que todos viajaremos tarde o temprano.

Obrimos

Un mago que recorre la senda del Poderoso es empujado por los vientos celestiales del reino del Éter hasta alcanzar la Atalaya de la Llave Dorada. Solo los elegidos pueden entrar aquí, algo de lo que se encargan los Anfitriones con sus espadas de fuego. Los relámpagos golpean a cualquiera que vuele con falsas alas, como Ícaro cuando cayó por culpa de su orgullo. Aquel que esgrima la llama celestial no debe acobardarse frente a la adversidad y ha de intentar adherirse a una de las muchas visiones de lo divino.

Los Arcanos regentes del Éter son Fuerzas y Cardinal. El propio reino crepita de pura energía, a veces con tanta, que amenaza con quemar a aquellos que no estén protegidos por un propósito divino. El poder en bruto de la prima materia, el fuego de la Creación que alimenta la magia, tiene aquí su origen y recorre el Tapiz gracias a la Providencia.

Muchos magos temen a los teúrgicos Obrimos por sus temperamentos y actitudes críticas. Aun así, admiran su fuerza, y son los primeros a los que acuden cuando las cosas se ponen feas.

Thyrsus

Un mago que recorre la Senda del Éxtasis abre su propio sendero por el reino de la Naturaleza primordial hasta descubrir la Atalaya del Libro de Piedra. Toda señal de civilización es solo un sueño que aún no ha sido experimentado en este reino, donde el mundo en el que los mortales nacieron prospera en toda su gloria y horror. Este lugar habla de los elementos primordiales de todos los seres, aquellos que les incitan a perderse en el éxtasis de la carne o del espíritu y glorifican el propio acto de estar vivo. Algunos aseguran que el vino está bendecido con el sabor de la Naturaleza primordial, y que aquellos que se emborrachan con él danzan en su húmedo abrazo.

Los Arcanos regentes de este reino son Vida y Espíritu. Los tambores del corazón y los pulmones, la sangre de las venas, el hormigueo de los nervios, el sudor salado: todo forma un alfabeto del deseo controlado por este reino. Pero no solo la carne sino también la efimeria; tanto los instintos animales como los espirituales son forjados en las junglas de la Naturaleza primordial.

Los chamanes Thyrsus celebran el momento y la emoción de la existencia. Al estar rodeados de Presencias, nunca están solos; siempre hay alguien listo para acompañarlos en el baile. Aunque algunos son considerados por otros magos como patanes incivilizados, no son hippies. La Senda del Éxtasis también está colmada de dolor, pues forma parte de la vida. Solo los muertos no sienten dolor. Los Thyrsus son los primeros magos en ser llamados cuando se produce una intrusión en los Reinos invisibles.

Simbología celestial

La perspectiva científica moderna tiende a tratar las ideas como realidades secundarias, menos auténticas que la materia. El punto de vista mágico sabe que las ideas son más reales que la materia. Lo que es una simple idea metafórica en el Mundo caído podría ser una realidad literal en los Reinos celestes. En otras palabras, las cosas del mundo superior pueden conocerse en el mundo inferior a través de los símbolos.

Los símbolos son imágenes o ideas con significados que no pueden entenderse a través del estudio, o ser reducidos a simples conceptos por medio de la lógica. Un ejemplo son los signos místicos como la estrella de cinco puntas o la cruz. De igual modo, los mitos son metáforas que pueden hacer referencia a cosas o sucesos celestiales. Un acontecimiento que se narra en una mitología no tiene por qué haber ocurrido literalmente en el Mundo caído (donde es una metáfora de una verdad psíquica), sino que puede muy bien haber tenido lugar en el Mundo celeste.

Los símbolos místicos hablan del alma y rememoran su herencia, aunque para la mayoría de las personas este recordatorio nunca se convierte en una percepción consciente. Un alma Despertada puede conectarse a un símbolo para comprender su significado celestial, el tema que refleja. Usando símbolos en sus conjuros, el mago consigue fortalecer su vínculo empático con los

Reinos celestes. De hecho, esto forma parte del modus operandi del Arte, y es el motivo de que estos signos e imágenes sean tan trascendentales. Hablan sobre la verdad del mundo superior.

Incluso los Durmientes dan importancia a ciertos símbolos, y el estudio de las mitologías y el esoterismo mortal pueden ayudar a comprender la verdad. La simbología mística sirve como trasfondo para aprender los Misterios. Los magos son muy curiosos por lo que respecta al conocimiento ocultista, aunque se trate de ideas aparentemente creadas por los Durmientes, pues sus sueños mal entendidos pueden actuar como medio para alcanzar las verdades superiores. Buscar estas verdades en el cieno del desconocimiento es todo un desafío, pero otorga muchas recompensas.

Paralelismos ocultistas

A veces el Mundo celeste irrumpe en los sueños de los Durmientes y fertiliza sus imaginaciones con metáforas de los diversos reinos. Estas visiones son filtradas hasta convertirse en costumbres religiosas, filosóficas, y ocultistas. En ocasiones, los magos pueden discernir la verdad celestial que se esconde tras los símbolos del Mundo caído, y muchos han descubierto que incorporar estos sistemas a sus rituales ayuda a fortalecer sus vínculos empáticos con las Atalayas. Hay que tener en cuenta que la relación entre los Reinos celestes y las religiones mortales no requiere una conexión causal por la cual uno engendra al otro. Ambos fenómenos (los Reinos celestes y la espiritualidad mortal) parecen influenciarse recíprocamente.

He aquí una lista de algunos de estos paralelismos. No pretende ser exhaustiva, y las categorías a veces coinciden. Por ejemplo, el vudú haitiano resuena en los Reinos de Pandemonio y Estigia. Mastigos y Moros podrían incorporar el vudú en sus métodos de lanzamiento, como forma de asegurar la empatía celestial.

Arcadia (Acanthus): hadas y elfos, símbolos mágicos celtas, druidas, brujería europea, los vanires nórdicos, los misterios de Eleusis.

Estigia (Moros): la religión egipcia y etrusca. Hades, los fantasmas griegos, el vudú haitiano, ciertas formas de adoración chinas.

El Éter (Obrimos): símbolos gnósticos cristianos y cabalistas, dioses del cielo, Hermes/Thoth/Mercurio, los aesires nórdicos, el zoroastrismo.

Naturaleza primordial (Thyrsus): costumbres chamánicas, mitos indígenas australianos, mitos nativo americanos, el candomblé, el orfismo griego y los misterios de Dionisos.

Pandemonio (Mastigos): Goetia, mitos demoníacos de Oriente Próximo, devas zoroastras, Iblis y jinns, vudú haitiano.

Cábalas

Los magos son, por naturaleza, personas dogmáticas y de fuerte voluntad. En consecuencia, no siempre se llevan bien con los demás. La intensa concentración que se requiere para estudiar magia va en detrimento de la interacción social. A primera vista, se diría que es más atractivo estar solo y fundar un pequeño sanctasanctórum propio que distraerse con las relaciones personales. Si no hubiese otros factores, probablemente ése sería el caso, pero la verdad es que los hay. Las posibilidades de supervivencia de un mago aumentan exponencialmente cuando deja a un lado sus inclinaciones solitarias y trabaja con al menos otro Despertado. Al mismo tiempo, su posibilidades de caer en la locura que el poder mágico puede provoca también descienden significativamente.

La mayoría de los magos se unen a una cábala, un grupo de hechiceros ca siempre del mismo nivel mágico. Aquellos que no lo hacen son conocido como "solitarios". Si alguna vez estuvieron en una cábala que se disolvió o fu destruida, su reticencia a unirse a otra les otorga cierto grado de respeto. A lo que nunca se han unido a una se les considera unos bichos raros.

Cuando trabajan juntos, una cuadrilla de magos es conocida como "cábala". La palabra puede hacer referencia a cualquier grupo de individuos pequeño, pero en la mayoría de los casos denota un círculo de conspiradores. En el mundo sumamente político de los Despertados, se aplican ambas cosas.

Pese a su frecuente tendencia hacia el individualismo, los magos en genera son lo bastante inteligentes como para darse cuenta de que tienen má probabilidades de alcanzar sus objetivos si trabajan en equipo. Cualquie hechicero tiene un buen número de razones para hacerlo.

La mayoría de las cábalas tienen un significado místico que gira en torno a un solo tema. Estos grupos *simbólicos* pueden basar su tema en el número de miembros, la calidad de sus prácticas mágicas, su emplazamiento, o cualquie otro factor que las órdenes de los miembros reconozcan como paralelismo mágico. Una cábala podría adoptar un tema elemental, por ejemplo, donde un miembro tomaría el papel del fuego, otro del agua, y así sucesivamente, hasta completar los cuatro correspondientes (o los cinco, dependiendo del paradigma). Otras cábalas podrían usar signos astrológicos o papeles Arcanos como símbolo unificador.

Temas simbólicos

Algunos ejemplos de temas simbólicos son:

Los cuatro (o cinco) elementos: cada miembro de la cábala desempeña el papel de un elemento, tierra, aire, fuego, agua, y a veces espíritu. En Oriente, los elementos pueden ser tierra, fuego, madera, agua y metal. Estos papeles no significan que un miembro deba realizar magia usando estos materiales físicos. Los elementos también son abstractos. Tierra = sensación, percepción; aire = idea, intelecto, razón; agua = emoción, instinto; fuego = intuición, voluntad.

Astrología: los miembros se identifican con los planetas o los signos del zodiaco.

Alquimia: los miembros se identifican con ciertos procesos o sustancias alquímicas (oro, plomo).

Árboles: cada miembro se identifica con un árbol específico, como en el alfabeto céltico usado por los druidas irlandeses.

Panteones: cada miembro adopta el nombre de una deidad, pero siempre con el máximo respeto por miedo a invocar su ira.

Baraja de cartas/Tarot: los miembros representan cartas específicas o las figuras del Arcano mayor de una baraja del Tarot.

Tótems: cada miembro representa un poderoso animal totémico, o incluso una criatura mágica como un grifo o una quimera.

Animales venenosos: cada miembro recibe el nombre de una criatura venenosa (sapos, escorpiones, etc.) o el de un tipo de serpiente venenosa. Muchas de estas cábalas se especializan en el arte del asesinato.

Circo: cada miembro asume un papel circense: jefe de pista, domador de leones, acróbata, payaso.

Béisbol: cada miembro asume una posición (lanzador, parador en corto, receptor, etc.) y explora

de ese modo cómo el deporte favorito de Norteamérica es en realidad una metáfora de la propia nación. Como demuestra esta lista, las posibilidades para el simbolismo de las cábalas son casi infinitas.

Debido tanto a su naturaleza inherente como a los extraños sucesos que siempre les acompañan, los magos atraen mucha atención sobrenatural; la mayoría no deseada. Casi todos los Despertados pueden ver a través de los disfraces y las ilusiones que muchas criaturas utilizan para ocultarse. Estas entidades encuentran dicha aptitud muy perturbadora, y harán lo que sea para mantener su anonimato. En el caso de un vampiro o un licántropo, eso significa la muerte del hechicero. Un obrador de la voluntad está en mejor posición de sobrevivir a esta atención si forma parte de una cábala. Un vampiro podría ser capaz de vencer a uno o dos magos, pero todo un grupo de ellos es una amenaza que ni siquiera las entidades más poderosas pueden superar.

Además, los magos pueden verse inclinados a dejar a un lado sus diferencias si comparten un mismo objetivo. El más obvio es la derrota de un enemigo común, pero otros objetivos que pueden formar una cábala incluyen la exploración de alguna región del Reino umbrío, proteger un secreto compartido, o crear un objeto mágico. Si tenemos en cuenta las habilidades que posee un solo mago, no es de extrañar que las de toda una cábala resulten impresionantes.

Una simple búsqueda de compañía puede ser motivo suficiente para que un mago trabaje con otros de su clase. Un hechicero solitario corre el riesgo de caer presa de la locura. Como a ellos les gusta decir, el poder corrompe. En el caso de los iluminados, una Paradoja puede intensificar esa tendencia hasta convertirla en locura. Reconociendo los síntomas de las afecciones que provocan las Paradojas, sus semejantes pueden intervenir antes de que la situación se vuelva crítica. Aunque un mago ya haya caído presa, un miembro fiable de su cábala puede hacer todo lo que esté en su mano para traerlo de vuelta a la cordura. En el Mundo de Tinieblas, cualquier hechicero que no forme parte de una cábala es sospechoso de padecer esta enfermedad, y el comportamiento juicioso no es una defensa. Se asume que un Despertado solitario que no muestra signos de locura está loco de una forma más profunda e inquietante.

Reputación

La política territorial de los magos tiene una forma de balcanizar la comunidad mágica. Los iluminados están tan preocupados en establecer y defender sus sanctasanctórums que a veces descuidan su trabajo en equipo. Hay menos comunicación entre magos de diferentes costas que entre carpinteros o piratas informáticos. Es decir, la comunidad Despertada no es muy grande, y una cábala cuyas acciones son lo bastante notorias puede ganar reputación.

La reputación es un arma de doble filo. Aunque resulta agradable que te reconozcan de vez en cuando, también puede ser peligroso. Un grupo con una reputación particularmente buena corre el riesgo de sucumbir al orgullo. Uno con una reputación de dudosa moralidad tiene más probabilidades de atraer la atención de aquellos que quieren involucrarlos en actividades sospechosas en su propio beneficio.

Una vez que una cábala se hace un nombre en la región en la que tiene su base, este se propagará como la espuma (ya sea por carta, llamada telefónica o mensaje místico) hasta que todos los miembros sean bien conocidos (al menos en ciertos círculos). Si ocurre eso, el grupo necesita ser muy cuidadoso a la hora de escoger a las personas con las que trate y las actividades que puedan beneficiar a los demás, teniendo presente que muchos pensarán en ellos como simples herramientas para llevar a cabo sus planes.

Causa común

Aunque las rivalidades entre los miembros de una misma cábala son frecuentes, casi siempre pasan a un segundo plano cuando los objetivos de todo el grupo están en juego. En los años oscuros que siguieron a la caída de la Atlántida, las cábalas de magos proporcionaron una visión unificada al resto de los obradores de la voluntad. Los miembros ponían las necesidades colectivas por encima de las suyas propias. O mejor dicho, las necesidades de la cábala se convertían en las suyas propias. El grupo daba a un mago una fuente de identidad dentro de una comunidad. Los solitarios eran expulsados de su región por las cábalas locales y se convertían en blancos de la desconfianza de las sociedades extranjeras. Pese a la naturaleza libertina de los magos en la actualidad, las cábalas no han cambiado mucho en los últimos siglos: siguen siendo instituciones individuales que sirven de hogar y familia a los hechiceros.

Protocolos

Las cábalas se fundan en torno a un "protocolo", la doctrina de un círculo, y algunas poseen juramentos mágicos a los que deben adherirse todos sus miembros. Un protocolo es inviolable, y solo puede cambiarse si están de acuerdo dos terceras partes de los integrantes del grupo.

La mayoría de las cábalas que siguen las costumbres atlantes adoptan un signo heráldico como símbolo de su autoridad, para usarlo con sus conjuros y como medio de comunicar ciertos conceptos sin recurrir a las palabras.

Favores

Las cábalas contraen muchos favores con otros grupos, tanto vecinos como más distantes. Cada uno de sus miembros tiene la obligación de devolverlos cuando sea necesario. Si una cábala ayuda a otra durante una guerra (quizá contra los Videntes del Trono o los Proscriptores), se espera que esta última acuda cuando la otra le pida ayuda. Normalmente, enviará a uno o más de sus miembros.

Algunas cábalas ofrecen recursos mágicos y culturales. Eso también incluye su biblioteca. Permitir que los forasteros usen la biblioteca del grupo es una buena forma de obtener favores, por lo que tener una colección de libros bastante completa es un beneficio no solo para los miembros, sino también para otros magos.

Las cábalas tienden a mantener constancia de quién les debe favores y de qué tipo, además de anotar qué le deben a otros y cómo pueden devolver esos favores. Entre magos, las deudas no son apretones de manos ni contratos legales; son juramentos mágicos. Existen consecuencias para aquellos que se nieguen a pagar una deuda cuando se les exige. Normalmente implica una maldición, pero también podría haber otras repercusiones, como la aparición de demonios o espíritus de la venganza. El castigo depende del grado de poder mágico utilizado en el juramento, y del grado de poder terrenal que el deudor puede invocar como respuesta.

Órdenes místicas

Aunque algunos magos prefieren caminar solos o despreciar cualquier forma de sociedad o estructura que pueda obstaculizar su búsqueda de poder, la mayoría son atraídos a una de las órdenes místicas. El fervor de la Vida despertada es demasiado riguroso para confiar en el autoaprendizaje. Una vez que conoces el mundo sobrenatural, te conoces a ti mismo. Los magos necesitan a alguien que les vigile las espaldas, y una cábala no siempre es suficiente. Una orden mística proporciona a un mago un sistema de redes, no solo como defensa, sino también para impulsar su poder.

Para unirse a una orden, un obrador de la voluntad debe ser iniciado. La iniciación es una ceremonia sagrada que compromete al aspirante a hacer cumplir los objetivos de la orden a cambio de que ésta fomente sus aptitudes. Es una muerte simbólica que representa su renacer; dejar atrás todo lo que conoce y convertirse en un novicio de las artes mágicas de la orden.

El proceso de iniciación varía mucho, incluso dentro de una misma orden. La admisión de un mago en el Mysterium puede ser un rito piadoso de aceptación, un bautismo mágico, o una introducción escolar en los elementos esotéricos de las prácticas de la orden. La iniciación de un Flecha adamantina puede ser una prueba muy dura (como colgarse de un fresno para sacrificarse a Odín).

Una vez que el proceso se ha completado, el iniciado tiene acceso a los secretos de su nueva orden (al menos los accesibles), incluido el aprendizaje de sus fórmulas y sus conjuros codificados.

Se espera que los magos promuevan los objetivos de sus órdenes, lo que a menudo significa oponerse a los objetivos de las demás. Las maquinaciones de las sociedades místicas pueden resultar chocantes para aquellos que esperan encontrar simples hermandades eruditas. La naturaleza confabuladora de la política de los Despertados es una expresión obvia de la moneda básica que los magos utilizan para comerciar: el poder.

Los cónclaves

Un cónclave es un encuentro en el que los integrantes dispares de una orden en una región específica se reúnen para discutir asuntos de importancia. Los miembros están repartidos entre diferentes cábalas, por lo que conseguir que se congreguen juntos en un mismo lugar es una tarea complicada. Las reuniones raras veces ocurren más de una vez al mes, y en ocasiones ni siquiera con todos los participantes que deberían estar. El representante de más alto rango de la orden es el encargado de convocar un cónclave, aunque a veces lo hace el mago más activo o el más implicado en alcanzar los ideales de la sociedad.

El lugar del encuentro es casi siempre un sanctasanctórum bien protegido propiedad del hechicero jefe o de alguien que lo ofrezca. Podría ser un local alquilado, un pequeño apartamento, un bosque aislado, o incluso un monasterio específicamente preparado para ese propósito. En el último caso, uno de los magos es lo bastante rico para permitirse mantener un emplazamiento permanente, o se espera que los miembros entreguen un diezmo para ayudar con los costes. Sin embargo, estas donaciones son la excepción que confirman la regla, ya que la mayoría de los hechiceros tienen sus propios sanctasanctórums de los que ocuparse, y no ven la necesidad de realizar otra inversión para un lugar que solo se va a utilizar de vez en cuando.

Los temas que se discuten en un cónclave dependen por completo del contexto local. Para algunas órdenes, podría ser una reunión estratégica sobre cómo obtener más poder, elaborar tácticas con el fin de ganar el favor de uno o más Consejeros, o ejercer presión para conseguir un escaño en el Consejo Regente. Para otras órdenes, podría tratarse de una simple tertulia o incluso un curso para aprender nuevas fórmulas. Para todas ellas, en un momento u otro, los cónclaves sirven como lugares para que los miembros de la orden comercien con sus favores.

El Pentáculo

La unión de las órdenes atlantes con el Concilio Libre es conocida como el Pentáculo, especialmente cuando se hace referencia a los Concilios en los que participan las cinco órdenes. Algunos magos creen que existe poder mágico en una alianza de cinco órdenes, pues refleja la estrella atlante de cinco puntas (consulta las páginas 112-113). Otros se burlan de estas afirmaciones, asegurando que la antigua alianza de las cuatro órdenes con la auténtica herencia atlante (a veces llamada Diamante) es la única base apropiada para una coalición. Otros opinan que no debería existir ninguna alianza, por miedo a que se convierta en un vínculo mágico que obstaculice la libertad de cada una de las órdenes.



LA FLECHA ADAMANTINA

Hay armas que permiten matar, y armas que permiten vivir. La Flecha adamantina abraza ambas cosas. Cada orden dispone de sus propias técnicas defensivas, pero los Flechas van más allá, y hacen suya la metáfora de la guerra. Forma parte de su postura política y su práctica ocultista. Para algunos, es una senda cuesta arriba que menosprecia la cobardía y pone la acción por encima de la contemplación. Otros ven la orden como la plataforma perfecta para dirigir las batallas secretas de los Despertados, vendiendo servicios al mejor postor o incluso apoderándose de los Dominios que estén menos protegidos. Más que cualquier otra cosa, los Flechas adamantinas *actúan*. Sus miembros no son dados a las reclusiones, las meditaciones, o el pacifismo sin sentido. Saben que los Despertados se encuentran en mitad de una guerra esotérica, y están dispuestos a ejercer mano dura a favor del bando correcto.

Pero he aquí la cuestión: ¿qué bando es el correcto? Hace tiempo, los Flechas protegían la Atlántida contra todas las amenazas, internas y externas. Eran conocidos como Ungula Draconis, las Garras del Dragón. Nadie puede negar que fuera un cometido justo, ya que mantenían la llama del poder humano viva en una época llena de monstruos conquistadores y brujos renegados. Cuando llegaron a la Atlántida, no hubo dudas ni compromisos. Los ideales no tardaron en convertirse en belicismo y conquista. Un simple soldado en las calles de la ciudad podía actuar como un dios en terreno abierto. Y si podía allí, ¿por qué no en los cielos?

La arrogancia condujo a la Caída, y la Caída, al Exilio. La Atlántida se fragmentó y los Flechas adamantinas protegieron los trozos. Siempre han afirmado que están por encima de la política, fieles al compromiso de defender los secretos de la magia. Pero ahora, la duda y la oposición destruyen las antiguas órdenes. Cada vez que un Flecha elige un bando, moldea la arena política. No es de extrañar que estos magos se vuelvan impacientes con simples trabajos de protección y se esfuercen por obtener más poder.

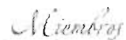
Visión general

Un Flecha es ante todo un guerrero, pero no tan estrecho de miras como muchos sospechan. Por cada guerrero que se enfrenta a los horrores del Abismo con sus manos desnudas, hay un estratega que ve y manipula los patrones secretos del mundo. Estudian y controlan los conflictos económicos, ecológicos y esotéricos, y contemplan la realidad como las capas de una cebolla, llena de signos de movimientos invisibles para los no iniciados. El arte hechicero de la guerra sigue estos patrones usando miles de técnicas.

Los Flechas adamantinas tienen sus raíces en la Atlántida, pero no reclaman para sí ningún suceso histórico. En su lugar, se apuntan todas las virtudes comunes que compartieron los guerreros de las distintas culturas. Un Flecha podría insistir en que dichas virtudes son el resplandor espiritual del legado de la orden tras el Exilio, como una antorcha encendida que apartara a los soldados de todas las épocas de la violencia y los guiara hacia un sistema moral más justo. Pero si esto es verdad, plantea una contradicción, pues la orden lleva en su interior la capacidad de cometer atrocidades por su sed de poder. Como el arte de la guerra ocultista, este defecto puede manifestarse de muchas formas, lo que hace difícil detectarlo y controlarlo. Los Flechas reconocen el problema, pero no siempre tienen claro si una acción particular respaldará sus ideales o sus pecados.

Nunca libran conflictos por su propia virtud. Solo un servicio justo y honesto otorga significado a sus vidas. Tras la Caída, la orden defendió a los otros magos de los nuevos peligros del Mundo caído. Hoy día, sigue siendo su principal objetivo. Sus hechiceros defienden los Dominios, los sanctasanctórums, y las cábalas mientras sean herederos legítimos de la Atlántida. Algunos protegen a propósito cosas malignas que no pueden desvanecerse del mundo.

Cuando los Flechas asumen el poder, aseguran seguir su cultura en espíritu. A veces surge una amenaza que requiere un liderazgo militar. Otras veces las cargas de un Flecha son moral o místicamente débiles, y siente que la mejor forma de mantener su juramento es tomando el control. Pero aunque los Flechas adamantinas sean muy respetados, no pueden garantizar que sus miembros sean almas virtuosas. El poder, y no la prudencia, motivan a muchos de ellos a tomar el manto del gobierno.



Miembros

La Flecha Adamantina atrae a muchos magos jóvenes; hombres y mujeres impulsivos que creen que sus Arcanos les confieren sabiduría militar. Pero no tardan demasiado en darse cuenta de su equivocación. Un Flecha entrena para soportar mucho y vivir de forma simple. Sus mentores no les enseñan los secretos de la magia ofensiva sin más, sino que esperan hasta que hayan madurado a base de trabajo duro, disciplina o búsquedas tortuosas. Algunos maestros son increíblemente crueles, y dejan en sus protegidos cicatrices físicas y psíquicas. Muchos nunca se gradúan, y más de uno termina perdiendo la vida. Al final, los mejores maestros crean diplomáticos entrenados en el arte de la guerra que pueden defenderse en situaciones protocolarias y de combate con igual eficacia. Los peores instruyen a guardianes emocionalmente atrofiados cuya naturaleza torpe y taciturna puede ser confundida con pacífica sabiduría.

Algunos candidatos no necesitan ser templados. Son los estrategas y atletas naturales que los Flechas ancianos buscan entrenar y atar en corto antes de que puedan poner en peligro a los demás. Y nunca se les da opción para elegir. Aunque practiquen conjuros de combate con bastante facilidad y puedan elaborar estrategias en un abrir y cerrar de ojos, siguen necesitando aprender honor, discreción, y sentido de la responsabilidad para con el resto de los Despertados. La orden se lamenta cuando fracasa en adoctrinar a estos iniciados. Les avergüenza tener que matarlos, y sus nombres nunca vuelven a ser pronunciados.

Los magos ancianos tienden a unirse a la orden en respuesta a una crisis o una indignación. Los Flechas les proporcionan las herramientas para vengarse o corregir algún error. En teoría, la orden solo acepta a aquellos buscadores de venganza que puedan aprender a ampliar sus puntos de vista y ver que todos los Despertados merecen recibir ayuda.

La Flecha adamantina practica lo que sus miembros llaman el Camino Brillante de la Senda Adamantina. El nombre atlante no tenía una traducción precisa y significaba tanto "sabiduría inquebrantable" como "luz del trueno". La senda adamantina está dividida en cinco preceptos, lo que se conoce como la Mano. La mano humana crea, comunica y destruye. Siempre está unida y triunfa sobre el mundo exterior, y es una de las principales puertas para el sentido del tacto. En consecuencia, sus cinco "dedos" representan la conducta ideal que todo guerrero en el Mundo caído debe seguir. Son:

La existencia es conflicto

Todos los seres se vuelven sabios primero separándose de la unidad de las cosas, y luego separando la unidad de lo demás. La única forma de comprender el conjunto original es examinar sus partes. Si el mago está sintonizado, la unidad de todas las cosas se percibirá de la misma forma que una célula conectada a un tejido: como una máquina, sin auténtica comprensión. La vida es algo más que sufrimiento: es una prueba continua de voluntad y creatividad. En este esquema, incluso los Exarcas tienen su lugar. Separaron lo celestial de lo material y crearon la última prueba. Aunque los Flechas rinden tributo a la Atlántida, el universo dividido les da la oportunidad de probarse a sí mismos. En la práctica, un Flecha debería poder usar cualquier método de combate como una solución alegórica para un problema no violento, y cualquier técnica pacífica para ganar una guerra.

La iluminación es honor

Los magos saben que todo tiene un significado esotérico, por lo que un significado simple no puede ser un signo de sabiduría. La auténtica iluminación espiritual es la capacidad tanto de crear el significado como de reflejarlo. Los juramentos hacen que un Flecha encaje en el mundo, y convierten sus lecciones en vínculos inquebrantables de honor. Un juramento reescribe la identidad de un mago en algo más grande de lo que era. Cuando jura proteger a un compañero, comparte el significado de su promesa tanto con él como con sus enemigos. Los juramentos nunca deben romperse, pero tampoco ser demasiado limitados, por miedo a que un guerrero exprese su juicio con palabras formales y no con ideas dinámicas.

La adaptabilidad es fuerza

Un Flecha no debe confiar únicamente en la magia o en despliegues de fuerza pura. Si utiliza la magia, la fuerza física o las palabras cortantes para imponerse con bastante frecuencia, se limita a hacer las cosas de una sola forma y niega las lecciones que puede aprender con nuevas tácticas. En la práctica, un enemigo puede descubrir los hábitos de un guerrero y usarlos contra él. La magia empática es la base de muchos conjuros marciales. Un mago será vulnerable hasta que no se despoje de sus hábitos irreflexivos. Aunque es más fácil ver los problemas inherentes cuando se recurre demasiado a la magia, la orden también tiene presente las vidas mundanas de sus miembros. ¿Tiende un mago a los lujos materiales? ¿Habla con orgullo? Si es así, debería corregirlo. Algunos Flechas llevan una vida ascética, pero otros alteran sus hábitos a cada momento, listos para cambiar de ropa, de costumbres e incluso de nombre como forma de protección.

El yo interior es celestial

Existe un motivo por el que solo los humanos se convierten en magos. Un ser humano no es muy diferente del universo. El cuerpo, la mente y el alma forman un microcosmos de una realidad más grande. La disciplina física es más que una cuestión de músculos y huesos; es una forma de explorar la realidad oculta, como la sabiduría atlante que se encuentra en el Mundo caído. Las profundidades y cotas de la mente recuerdan al Mundo celeste.

El servicio es maestría

Con el paso de los siglos, los Flechas adamantinas han aprendido que el líder más obvio raras veces es el verdadero maestro de una jerarquía ocultista. Ocurre igual con los gobiernos de los Durmientes, que confían en una telaraña de actores ocultos. Es obvio que el poder proviene de la acción, no de la contemplación pasiva o de la estructura sin sentido. Un estado o sociedad secreta se beneficia de su figura en el trono, que es el punto focal

de los ideales del grupo y el rostro de su poder oculto. Un Flecha nunca debe buscar el poder por sí mismo, porque solo obtendrá un puesto simbólico e ineficaz. En su lugar, debe servir en una cábala como consejero y guardián. El líder representa un ideal que el mago debe tratar de respetar, incluso si la persona no está de acuerdo con él. En tiempos de crisis, un Flecha puede ser el líder más efectivo, pero sus acciones siempre deberían estar al servicio de un gobierno ideal, el cual debe encontrarse fuera de sus miras.

Ceremonias y rituales

La Flecha adamantina valora la eficacia, por lo que integra sus rituales en los aspectos prácticos del entrenamiento.

Juramentos

Un Flecha siempre presta un juramento a una persona, cábala o ideal. El primer juramento de un aprendiz es para con su maestro; se espera que obedezca cualquier orden, sin importar lo ridícula o peligrosa que sea. Poniéndose a merced de un tutor, un mago se ve obligado a esforzarse más allá de cualquier limitación que se haya impuesto a sí mismo. Después de eso, el Flecha encuentra su lugar en la sociedad mágica jurando servir a una persona, organización o causa. Los juramentos son lo bastante flexibles para permitir cierta cabida a la interpretación y casi nunca obligan a obedecer al pie de la letra. En vez de eso, el guerrero promete servir como mejor pueda a cambio de que el receptor haga un buen uso de sus habilidades.

Orden de desafíos

Aunque los magos de la Flecha adamantina son famosos por sus habilidades duelistas, restringen los desafíos para que solo se produzcan dentro de sus propias filas. La sabiduría militar resulta difícil de adquirir, pero solo se pierde tras la muerte. La orden prefiere evitar que sus miembros mueran en duelos inútiles. Tradicionalmente, un retador debe vencer primero a los subordinados de un Flecha antes de poder enfrentarse a él. Esta jerarquía de justicia (o venganza) reduce las posibilidades de que un golpe de mala suerte acabe con tanta sabiduría acumulada y evita que se produzcan asesinatos bajo el pretexto de un duelo. Esta regla solo se aplica a aquellos que pertenezcan a la orden. Para los demás, el hechicero está solo.

Títulos y deberes

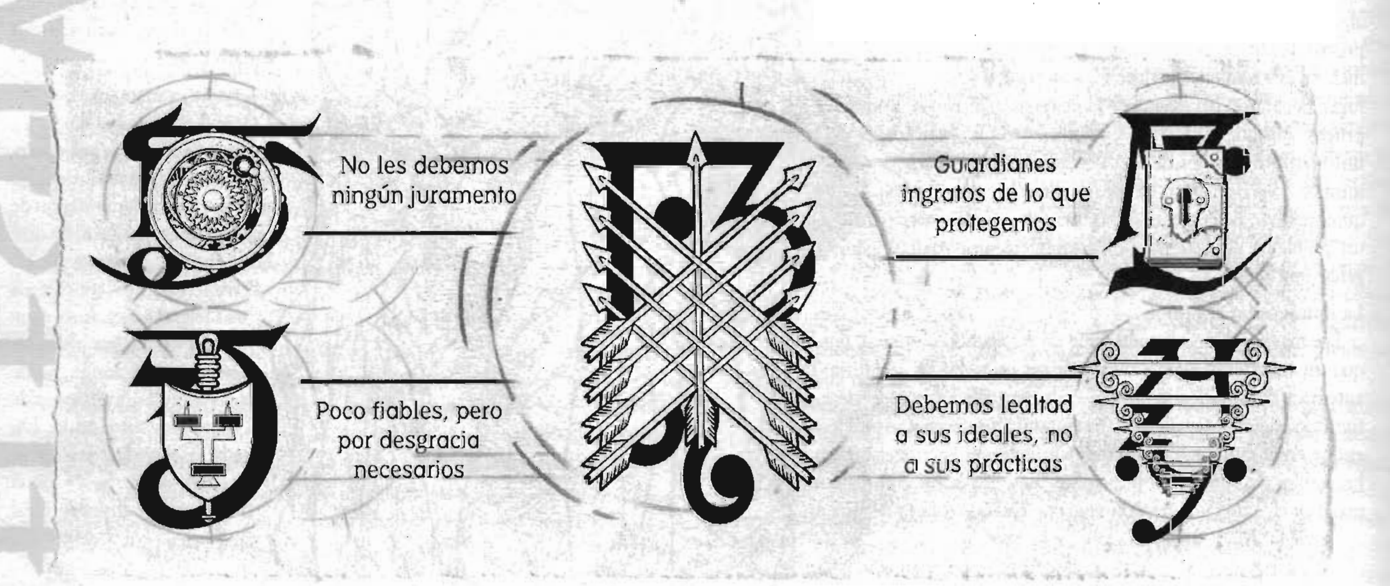
Los Flechas adamantinas respetan dos relaciones: estudiante y profesor, y comandante y subordinado. Dentro de sus cábalas, estas asociaciones son iguales, pero fuera de ellas la última queda determinada por la naturaleza del juramento de un mago, tanto si es señor como vasallo. Los profesores y estudiantes no tienen nombres oficiales, pero reciben un título según su posición.

Protector del estandarte

El defensor designado de una cábala mixta o el segundo miembro de mayor categoría de una cábala de Flechas recibe este título como símbolo de sus virtudes marciales. Un Protector representa al grupo en cualquier duelo mágico y organiza sus defensas. Esto deja a sus superiores vía libre para concentrarse en su gobierno, o (si es dentro de la orden) fomentar el desarrollo del arte místico de la guerra.

Sabio adamantino

Los líderes militares reciben este título. Hoy día casi nadie lo emplea con ese fin, ya que los magos modernos no acostumbran a pelear en grandes grupos. A día de hoy se utiliza para designar al líder no oficial de un Concilio o cábala. Desempeña el papel de consejero militar, aunque su guía sea de hecho un gobierno en sí mismo.



EL CONCILIO LIBRE

¿Puedes sentirlo? La magia aún existe, como un árbol aplastado bajo el peso del Abismo. Las naciones hacen estallar el cielo cuando están en guerra. Las voces viajan sobre olas invisibles desde Nueva York hasta Yakarta, desde Mogadiscio hasta Moscú. El mundo está lleno de símbolos y runas. Hombres y mujeres mueren en nombre de su bandera. Es una era de poder y oportunidad. Y los Despertados pueden ver las sombras celestiales que lo cubren todo... si miran en la dirección correcta. Pero también es una época de horror, porque el poder ha perdido su razón de ser. Las herramientas del poder están ahí para quien quiera tomarlas, pero su uso es erróneo. Muy erróneo.

El Concilio Libre quiere cambiar eso. Esta época, este periodo de caos glorioso, necesita convertirse en sabiduría Despertada. Con un nuevo tipo de alquimia, el Concilio alterará los atavíos de la Aquiescencia de los Durmientes hasta llevarlos a su destrucción.

La Atlántida es un sueño respetable, pero para el Concilio Libre, el resto de los magos cometen el error de medir su éxito con el pasado, lo que siempre les hace inferiores con respecto a sus antepasados. La orden ve la Ciudad Despertada como un ideal espiritual, pero no cree que sus antiguos rituales sean la mejor forma de renovar el poder mágico. Sostiene que cualquier método, mientras tenga un significado genuino, puede utilizarse para alcanzar los Reinos celestes. La humanidad encontró la chispa del Despertar en la prehistoria, y nunca la olvidó. Solo la Aquiescencia puede subyugarla. Los seres humanos recrean los signos de la sabiduría a su alrededor, de ahí que el Mundo caído contenga tesoros inestimables para un buscador mágico.

El poder arcano no es sabiduría. El Concilio Libre descubrió la verdad cuando se cuestionó la ortodoxia atlante. Pese a todo su poder, incluso los grandes maestros permanecen ciegos ante las nuevas verdades de la época actual. Ya es hora de dejar las viejas jerarquías y buscar la verdad en la democracia y el consenso. Los niveles de iniciación y los secretos prohibidos para los no iniciados empeoran la situación porque reproducen los valores de los Exarcas y sus Videntes del Trono. El Concilio Libre insiste en que la humanidad no debe quedar rebajada por el bien del adiestramiento ocultista. La magia existe en la actualidad, y avanza con tanta rapidez como un pensamiento. Aferrarse a la tradición es dar un paso atrás.

Visión general

La sociedad Despertada siempre ha tenido su cuota de rebeldes, magos que nunca aceptaron las respuestas fáciles de la tradición atlante. La Escala de Plata los expulsó, la Flecha adamantina se negó a protegerlos, y el Mysterium borró todas sus palabras de la historia. Pero los Despertados siempre han sido sensibles al espíritu de una época, y hay momentos en que el goteo del descontento se convierte en una inundación. Estas eras han coincidido con algunos de los mayores logros de la historia humana, pero también con sus guerras y desastres. ¿Acaso los magos causan estos sucesos? Existen muchas capas de conspiración entre hechiceros y Durmientes que son casi imposibles de contar para aquellos que soportan la carga de la historia, pero durante estos periodos esenciales, el conocimiento arcano aumenta. A principios del siglo XIX, las cábalas de toda Europa expusieron una teoría sorprendente: que las agitaciones conducen a nuevas prácticas ocultistas, no a simples sombras de la Atlántida. Los hombres y las mujeres no son tan débiles como creían los Exarcas, y han aporreado los límites de su prisión durante muchas generaciones.

El nuevo movimiento recibió cientos de nombres diferentes basados en multitud de cosas, desde inspiraciones mortales hasta humor esotérico. El conflicto fue inevitable. Se extendió por todo el globo gracias a la Rebelión Bóxer, las armas del oeste americano y las bombas de los anarquistas londinenses. Los historiadores del Mysterium lo llaman la Guerra sin nombre, pues en aquel tiempo, las otras órdenes se negaron a otorgar a los revolucionarios un nombre común. Después de todo, los nombres conceden poder simbólico. Los herederos de la Atlántida, pese a todos sus conflictos internos, querían que la historia enterrara a los disidentes.

La guerra dejó a los rebeldes diezmados pero con la cabeza bien alta. Muchos miembros jóvenes de las órdenes tradicionales desertaron y se unieron a sus filas, fascinados como estaban por las oportunidades que les ofrecían. Pero las facciones rebeldes no pudieron demostrar su valía hasta que encontraron algo contra lo que luchar que no fuera la tradición. La Gran Negativa cumplió este requisito.

Los Videntes del Trono sabían que los rebeldes representaban una gran oportunidad. Los magos sin nombre habían abrazado las tecnologías y costumbres de los Durmientes, y podían resultar muy útiles para acabar con todo recuerdo de la Atlántida. Juntos, crearían un mundo donde la humanidad no pudiese ni siquiera concebir el ocultismo y arreglarían los pocos defectos que aún permanecían en el mundo prisión que crearon los Exarcas. Los Videntes del Trono enviaron emisarios a las cábalas rebeldes, ofreciéndoles riqueza y poder a cambio de una alianza que uniera la magia cultural y tecnológica en un plan de control.

La orden sin nombre rechazó el trato a base de armas, bombas y ataques mentales. En la víspera de año nuevo de 1899, la Gran Negativa concluyó con la formación oficial del Concilio Libre, cuyos miembros habían descubierto finalmente un enemigo común. El espíritu del mundo moderno sería la libertad, no la tecnocracia, y había llegado el momento de explorarlo.

Miembros

Las órdenes más viejas creen que el Concilio Libre está formado por presumidos políticos y criminales mal adiestrados que ponen en peligro a todos con sus hechizos mal lanzados, y mancillan el Mundo celeste con su vil contacto. A veces, es verdad. Por su parte, los magos novicios pueden expresar su contrariedad por la existencia del Concilio Libre, pero al mismo tiempo buscar la forma de escapar de los agobios de su aprendizaje. Muchos hechiceros tratan a sus pupilos como esclavos y carne de cañón. Algunos maestros incluso entorpecen el desarrollo de sus aprendices porque temen que les superen. El resentimiento ayuda a que los estudiantes se marchen.

El Concilio Libre ofrece un entorno en el que las ideas de los magos jóvenes se discuten con total libertad, pero aquellos que crean que gozan de libre albedrío para actuar como quieran, se van a llevar un chasco. El Concilio Libre se toma la democracia muy en serio, pero no tiene en cuenta todas las ideas (y hay muchas) que se ponen encima de la mesa. Como cualquier otro mago, los bohemios llevan vidas peligrosas luchando contra rivales y buscando poder mágico. Creen en la seguridad y en socorrer a los demás. La rebelión sin sentido no ayuda en ambos casos. Después de sufrir muchas críticas y la violencia esporádica de las misiones del Concilio, los supervivientes aprenden prácticas ocultistas con un amplio grado de flexibilidad. Los bohemios tienden a saber un poco de todo fuera de sus especialidades arcanas. Su interés por la cultura y la tecnología, y su iconoclasia, les convierte en una mezcla de ingenieros, antropólogos y guerrilleros.

Los magos jóvenes no son los únicos que se unen al Concilio Libre. Muchos veteranos también deciden hacerlo, sobre todo aquellos que rechazan la corrupción de sus antiguas órdenes o pretenden explorar nuevas teorías ocultistas. Los desertores experimentados añaden autoridad política y poder arcano a la causa.

Los bohemios tienen un interés común en la cultura contemporánea y se muestran escépticos en todo lo referente a la herencia atlante. Algunos de ellos incluso dudan que la Atlántida haya existido. En cualquier caso, creen que es inútil limitarse a la tradición. Si la Atlántida existió, el futuro debería ser un lugar mejor que cualquier leyenda. Por supuesto, los miembros del Concilio Libre raras veces están de acuerdo en el mejor modelo para una sociedad Despertada. Sus sanctasanctórums resuenan con las voces desafiantes de los anarquistas, los capitalistas del mercado libre, y los partidarios de las otras doctrinas.

Filosofía

Se han escrito libros (y se han librado duelos) sobre las creencias oficiales de los bohemios. Aun así, los miembros no se ponen de acuerdo en casi nada, solo en la declaración de unidad que forjaron a principios del siglo XX.

La democracia busca la verdad; la jerarquía fomenta la Mentira

La Aquiescencia hace mucho más que cegar a los Durmientes ante la verdad de la existencia. Implanta una forma de pensar que les impulsa a mentirse entre sí diluyendo el poder en las filas de la sociedad y creando jerarquías para controlar la propagación del conocimiento. Esto de por sí es bastante radical, pero el Concilio Libre va más allá y postula que hasta los magos están maldecidos con enclaustrar su conocimiento en jerarquías de mutuo engaño. Cada generación pierde un poco del saber que se oculta en los niveles superiores de la iniciación. Por consiguiente, los secretos de la Atlántida (si no son una mentira) se han filtrado a través de tantos maestros y aprendices que se han vuelto casi inútiles. Solo el descubrimiento compartido y las disputas libres pueden acabar con la Mentira.

La humanidad es mágica; las obras humanas contienen secretos arcanos

El Concilio Libre cree que la humanidad nunca se ha olvidado de los secretos de la magia. Los seres humanos crean instintivamente sus propios milagros, solo que son sombras del potencial que podrían alcanzar si Despertaran. La tecnología y la cultura gozan de sus propias leyes secretas, obtenidas de las regiones celestiales que aún esperan ser descubiertas. Los bohemios abrazan una visión moderna de la magia extraída de los logros humanos, no de los mitos del pasado. Pero eso no significa que la magia solo provenga de la tecnología moderna y de los medios de comunicación. Muchos bohemios creen que las sociedades desarrolladas y preindustriales han llevado a cabo sus propios descubrimientos durante toda la historia humana, y que es un error separarse demasiado de los valores occidentales modernos. Por supuesto, otras cábalas del Concilio creen lo contrario: que los iluminados y sus herederos son los únicos caudales de la historia humana que vale la pena estudiar. Lo que ambos grupos tienen en



común es que ven estos desarrollos como nuevos y vitales en lugar de ser recuerdos confusos de la gloria atlante.

Destruir a los seguidores de la Mentira

Éste es uno de los puntos más conflictivos entre las cábalas del Concilio Libre. Aunque todos están de acuerdo en que los Videntes del Trono son los manifestantes más extremos de la Mentira, no tienen ningún consenso sobre cómo separar la sociedad mágica de toda tradición autoritaria. Las células más radicales hablan de una guerra revolucionaria contra la Escala de Plata y sus colaboradores, pero otros creen que una campaña pacífica de cooperación y una reforma a nivel general persuadirán a los magos de abandonar sus arcaicos modos de pensar.

Ceremonias y rituales

El Concilio Libre ha existido durante poco más de un siglo, por lo que sus miembros saben que las tradiciones de la orden han sido inventadas, no reveladas. El espíritu de la invención y la adaptación aún persiste, y sus cábalas diseñan nuevos rituales y reuniones cuando mejor les conviene.

Asamblea

Las cábalas del Concilio Libre son democráticas, ya sea por consenso absoluto o por voto de la mayoría. Además, forman Asambleas regionales como una alternativa al Concilio local. Cada grupo envía síndicos (ver abajo) a estas reuniones, que a su vez formulan propuestas para que sean votadas por cada mago representado. Algunas Asambleas requieren que los miembros renieguen de su asociación con un Concilio, pero la mayoría no lo hace. Aun así, el poder colectivo de una Asamblea bien dirigida puede ser decisivo en un Concilio, ya que todos los miembros pueden compartir un mismo compromiso hacia cierta política. Una variación conocida como la Columna, organiza a los magos en combate contra sus enemigos. Aunque cualquier cábala democrática puede unirse a una Asamblea, los magos bohemios forman la mayoría de sus filas.

Casa del saber

La misión del Concilio Libre para renovar las artes arcanas solo puede realizarse con el intercambio de descubrimientos mágicos. El sistema de Casas del saber ayuda a esa transacción proporcionando un almacén abierto lleno de conocimientos. Eso no significa que sea fácil obtener acceso a uno de estos lugares; la cábala que se encarga de controlarlo dicta cualquier requisito. Algunos usan un modelo de mercado libre, vendiendo sus existencias a cualquier mago que pueda pagar el precio en efectivo, en Maná, o con trueque. Otros solo sirven a las cábalas que profesen una ideología aceptable para los propietarios de la casa.

Techné

La orden prefiere llamar a su estilo de magia *techné*, una palabra griega que significa habilidad o arte. Techné no es solo una aplicación de las antiguas técnicas atlantes, sino también una filosofía que combina tecnología, arte, y cultura para producir magia que sea relevante en un contexto moderno. Mientras las otras órdenes se aferran a una tradición que pertenece a un antiguo pasado, el Concilio Libre mira hacia nuevos horizontes.

Títulos y deberes

Los puestos del Concilio Libre son elegidos democráticamente, y existen para llenar un papel más pragmático que ritualista.

Emisario

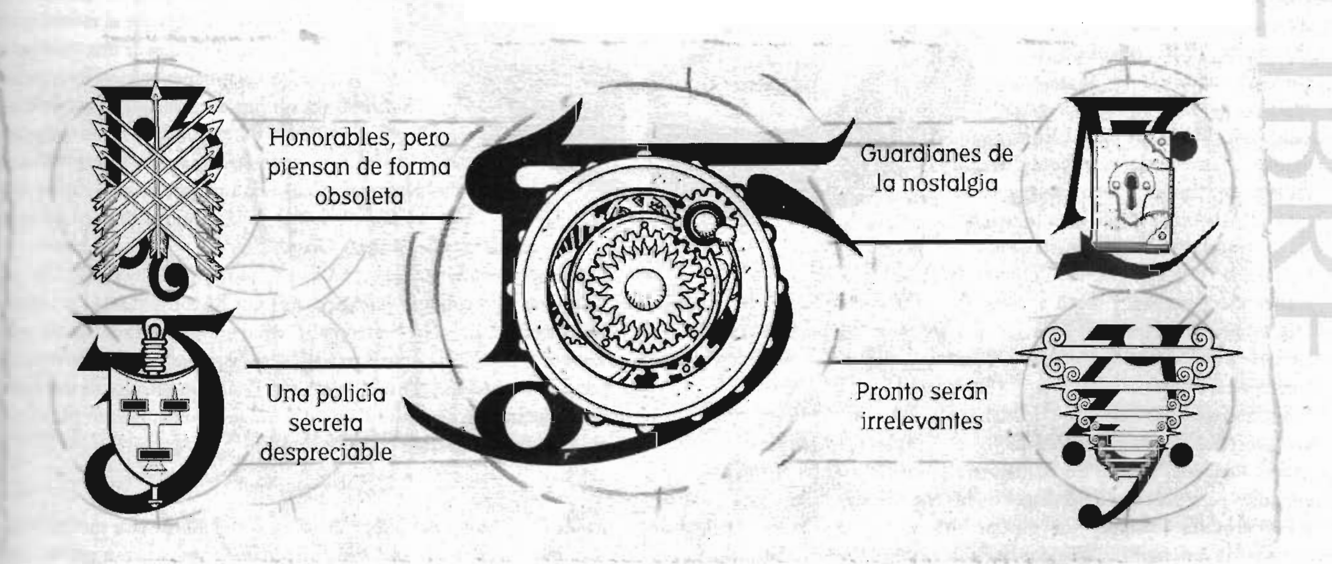
Un emisario es un bohemio que ha sido autorizado por una cábala o Asamblea para cumplir un propósito diplomático con magos de otras órdenes. Los emisarios no tienen potestad para exponer posturas u ofertas que no hayan sido votadas por los magos que representan, a menos que su cábala o Asamblea gobernante les otorgue estos poderes de antemano. Las cábalas y las Asambleas, a su vez, tienen la obligación de reparar cualquier desagravio si sus emisarios salen mal parados.

Strategos

En una crisis, los magos del Concilio Libre pueden suspender sus derechos democráticos para otorgar a un strategos el poder de tomar decisiones en todos los temas relacionados con su área de experiencia. La mayoría son utilizados para coordinar las defensas del grupo, aunque unos pocos deciden sobre asuntos que abarcan desde la economía de un sanctasanctórum hasta los debates metafísicos. Muchas Asambleas (incluyendo casi todas las Columnas) emplean a un strategos para tomar decisiones que afecten a todos sus miembros. Su poder está limitado a un solo tema, sin importar cuál.

Síndico

En regiones donde existen Asambleas del Concilio Libre, las cábalas del lugar eligen a uno de los suyos para que represente sus intereses. El escogido recibe el nombre de síndico. Los síndicos no toman decisiones, sino que debaten con otros como ellos y plantean proposiciones para que sean votadas por todos los miembros. Pueden adquirir mucha autoridad. Sus posiciones en cada tema son definidas por sus propias cábalas, y su capacidad para reducir un tema complejo a un simple voto les permite dominar cualquier debate.



GUARDIANES DEL VELO

La magia es un arte secreto. Los Guardianes del Velo lo mantienen así por una razón. Creen que la Atlántida quedó definida por su humanidad. Recompensó los frutos de la brillantez humana y reflejó sus defectos. La isla era lo más cercano que se podía llegar a la Utopía, pero no era perfecta. Los Guardianes afirman que la perfección reside en el individuo. Las sociedades siempre son defectuosas. Incluso la Atlántida necesitaba vigilantes, espías y asesinos. El Mundo caído no es diferente.

Los Guardianes del Velo, también llamados Visus Draconis, u Ojos del Dragón, protegían en secreto la Atlántida de los conflictos internos. Dicen que era un trabajo ingrato que les obligaba a emprender búsquedas de iluminación espiritual por el bien de la Ciudad Despertada. Incluso en sus mejores días, la Atlántida tenía enemigos: grandes bestias, demonios con apariencia humana, y rebeldes que amenazaban a la ciudad henchidos de avaricia. La orden era muy odiada porque hacer caso omiso del papel de los Guardianes cuestionaba la legitimidad de la propia Atlántida. Como sus compañeros de la Flecha adamantina, eran vistos como instrumentos de la isla, nunca como maestros. Pero mientras que la guerra era el campo de acción de los Flechas, los Guardianes se encargaban de las cuestiones de estado más sutiles. Si se hubiese descubierto, podría haber socavado el rasgo distintivo de que la Atlántida era gobernada por humanos, sin temor a la noche o a la tiranía bárbara. A veces ese ideal era cierto, pero en los últimos días de la ciudad, muchos murmullos acusaban a la orden de espiar y matar por su propio beneficio.

El esplendor de la Atlántida dependía en parte de las labores secretas de los Guardianes. Se enfrentaban discretamente a los enemigos del exterior y, si era necesario, derribaban reinos avivando las llamas de la rebelión dentro de sus fronteras. Algunos de estos reinos representaban una amenaza para la Atlántida, normalmente debido a las conspiraciones de los magos no atlantes, pero la mayoría eran solo amenazas en potencia que los Guardianes identificaban y luego aplastaban, todo sin implicar a la Ciudad Despertada. Si la Atlántida parecía una Utopía para su pueblo, era debido en parte a que mantenía bajo control cualquier poder que pudiera ser una amenaza en el futuro.

Incluso después del Exilio, los Guardianes siguieron practicando sus artes secretas en los regímenes de los Durmientes, fraguando conspiraciones fuera del rumbo de la historia, y usando complots, mentiras y cuchillos para proteger a los magos de los enemigos tanto humanos como sobrenaturales. Aunque sus aspiraciones son pragmáticas, no están exentas de un significado ocultista. La orden cree que las Paradojas ensanchan el Abismo, de ahí que la magia deba permanecer oculta. Sus propios actos oscuros son un sacrificio ocultista. Contaminan su propio destino para que otros magos puedan disfrutar del suyo, libres de los cazadores de brujas y otros peligros.

Visión general

Salvo por los Videntes del Trono y los Proscriptores, no hay orden que sea tan odiada como la de los Guardianes del Velo. Los magos la ven como un mal necesario; aliados valiosos pero desagradables. Incluso el Concilio Libre es más respetado, porque sus propios rasgos caóticos enfatizan el descubrimiento y no la represión. La voluntad de los Despertados ha sido entrenada para romper barreras y buscar la libertad, por lo que la mayoría de los magos desconfían por naturaleza de cualquiera que oprima el deseo humano.

Con todo, la orden tiene sus usos, y pese al hecho de que muchos magos se sienten resentidos por su existencia, aún acuden a ella en busca de ayuda... a cambio de algún favor. No siempre es voluntario, pero los Guardianes experimentados aprenden a llevar la cuenta de los esqueletos en los armarios de los demás y a influenciarlos con astucia. Por encima de todo, los Guardianes han dominado el arte del movimiento entre los Durmientes sin revelar su identidad, sembrando historias que les benefician y aplicando la suficiente influencia mágica para mantener ignorantes a los enemigos de la magia. Algunos rumores apuntan a que la orden ha manipulado naciones y civilizaciones con ese fin. Incluso ahora, plantan ideas culturales y símbolos secretos en las culturas del mundo. Los miembros de la orden pueden recibir ayuda de un Durmiente con solo pronunciar una palabra clave en su presencia, algo que el mortal aprendió en los inútiles rituales de una sociedad secreta que los Guardianes crearon hace siglos. Las historias de líneas familiares engendradas para servir a la orden durante todas sus generaciones y las cámaras de tortura preparadas para albergar prisioneros sobrenaturales llenan los anales de las habladurías mágicas. Y para colmo, la mitad de los rumores pueden ser mentiras creadas por los propios Guardianes.

Cuando falla la sutileza, prevalecen los cuchillos invisibles, las pistolas silenciosas y los conjuros ofensivos, algo que ha convertido a los Guardianes en feroces asesinos. Los estereotipos los pintan como criminales sin remordimientos y obsesionados por la muerte, pero de nuevo, estos magos conocen sus pecados. Lo cual les hace más peligrosos. Están convencidos de que cada acto es absolutamente necesario a fin de alcanzar el sometimiento mundial y, en última instancia, la derrota de los Exarcas.

Miembros

Los Guardianes del Velo eligen a sus miembros con mucho cuidado, usando un proceso de adoctrinamiento que comienza tan pronto como la orden percibe una combinación de potencial mágico y actitud mental apropiada. Al principio, atraen a los novicios a una conspiración repleta



de Guardianes y Durmientes. Los miembros más antiguos tantean su capacidad para guardar secretos y cometer actos cuestionables por una causa mayor. Esta fase es conocida como el Velo gris, la cortina menos importante sobre una telaraña de intrigas que pone a prueba la dedicación de un mago y condiciona su sistema moral para aceptar los métodos de la orden. La segunda fase es el Velo carmesí. Aquí, un hechicero debe estar dispuesto a matar por la conspiración. A veces se ve en la obligación de asesinar a alguien por orden de sus superiores, pero normalmente es suficiente con que realice un intento serio.

Pese a todo lo dicho, los Guardianes no quieren a unos sirvientes autómatas. Quieren a magos cuya creencia en un ideal sea tan fuerte que puedan matar, mentir y morir por él, pero sin que se deshagan de sus juicios morales. La última fase, la del Velo negro, exige al iniciado que realice un acto inmoral para las normas de la orden. Si obedece, jamás podrá unirse a los Guardianes. La sociedad secreta que una vez conoció se habrá desvanecido. No morirá, pero la orden le mantendrá vigilado de por vida. Si se niega a obedecer, se convertirá en un auténtico miembro.

Muchas personas creen que la orden prefiere a los iniciados que actúan como espías, asesinos o conspiradores en el mundo Durmiente, pero no es del todo cierto. Los Guardianes del Velo utilizan las agencias de inteligencia humanas y las hermandades secretas como terrenos de prueba, pero la mayoría de los estudiantes en potencia son atraídos para unirse a la orden. Es decir, que casi todos los magos provienen de entornos inofensivos. La sociedad prefiere moldear a un obrero de la construcción pragmático hasta convertirlo en un espía consumado que enrolar a un psicópata entrenado por el gobierno.

Filosofía

Los Guardianes del Velo no conservan muchos registros escritos, ya que cuando se escribe un secreto, se corre el riesgo de que alguien lo lea. Por ello prefieren la tradición oral. Estas leyes comienzan a aprenderse en el primer Velo, pero no se asimilan del todo hasta que el mago se convierte en un miembro de pleno derecho de la orden.

Las Paradojas ensanchan el Abismo como castigos que respondieran al orgullo

Una Paradoja es más que una discontinuidad en la realidad. Es un defecto que abre el Mundo caído al veneno del Abismo. Los Guardianes señalan estas anomalías como prueba de ello, eso y las tradiciones que parecen demostrar que los viajes astrales eran más fáciles en el pasado que ahora. La orden prohíbe la magia vulgar; los Guardianes que lanzan conjuros contrarios a la realidad se arriesgan a la censura o algo peor. Simbólicamente, el Mundo celeste es demasiado puro para tolerar las adulaciones petulantes. Por muy ocultos que estén los magos, gozan de un lugar en el orden cósmico. Si no pueden utilizar sus talentos sutiles para doblegar el Mundo caído, sus almas podrían dejar entrar la oscuridad.

Los pecados para un fin otorgan sabiduría a los Despertados

La sabiduría es una fuerza real, no un concepto subjetivo. Los Guardianes del Velo sostienen que la iluminación espiritual es una entidad impersonal que puede ser generada y transferida entre los buscadores Despertados. La mayoría de los magos afilan su sabiduría usando la magia con cautela y aferrándose a la compasión, porque la magia es el arte de perfeccionar a la humanidad, no de abandonarla. Los Guardianes toman otro camino. Mentir y matar son pecados, pero si se realizan por el bien de los Despertados, crean sabiduría para los demás. La orden reconoce que sus costumbres erosionan la integridad de sus propias almas, pero también proporcionan seguridad y justicia a los iluminados. Aunque la doctrina clásica asegura que existe una transferencia de mérito metafísica, la mayoría de los Guardianes están satisfechos con saber que su sacrificio ayuda a los hechiceros.

El mérito debe guiar el Mundo Caído

La autoridad recae en el mérito de cada individuo. Los Despertados son más sabios que los Durmientes, y los maestros, más sabios que los aprendices. Los magos siempre deberían impulsar una mayor sabiduría entre sus discípulos, pero nunca hasta el punto de que pueda sobrepasar sus límites y poner en peligro otras búsquedas de iluminación. Los secretos arcanos y el simbolismo oscuro deben mantener a raya a los buscadores que no estén preparados para las facetas más altas del conocimiento místico. Los Durmientes no deberían tener acceso a los secretos de la Atlántida, y los magos deberían ser comedidos e incluso misteriosos con su sabiduría. Esta meritocracia no tiene cabida para el chovinismo; el sexo, la sexualidad, el origen étnico, y todas esas cosas casi nunca se emplean para determinar la valía. La intolerancia está muy por debajo del punto de vista de los Despertados.

Ceremonias y rituales

Los Velos ya han sido descritos, pero los Guardianes poseen otros rituales. Dos de los más comunes son:

La Máscara

La Máscara es más que una nueva identidad; es una capa de falsedad que un Guardián utiliza para realizar una tarea en particular. Se dice que hay cuarenta y nueve identidades modelo, que abarcan desde el Sacerdote calavera que se encarga de acabar con lo sagrado hasta el Cetro, que asume el mando. La historia proporciona múltiples variaciones, incluyendo el Traje negro, el Mercader sabio, y el Soldado herido. A veces el papel incluye máscaras encantadas, y algunos de los puestos de la orden requieren que los magos las lleven. En un sentido abstracto, la Máscara es una serie de conjuros que ocultan la identidad de un hechicero de tal forma que pueda asumir un papel específico. Los Guardianes utilizan el Traje negro para tomar la apariencia de agentes del gobierno que borran toda evidencia de lo sobrenatural, o desempeñan el papel de Cetro para asumir el mando de una oficina corporativa o gubernamental. Simbólicamente, la Máscara enseña a un mago humildad, ya que debe deshacerse de su egoísmo para encajar en su papel.

El Laberinto

El Laberinto es el nombre que recibe la telaraña de sociedades secretas y cultos ficticios que los Guardianes del Velo crean para ocultar la magia de los indignos y ejercer influencia sobre los Durmientes. La primera labor de iniciación de un novicio es penetrar en los velos de este engaño para poder encontrar a la orden. Es raro que estas organizaciones gocen de control directo sobre los Durmientes. En su lugar, prefieren invertir el dinero en presupuestos negros, en negocios que no pueden prosperar sin el apoyo de una compañía privada, y en cultos ficticios que distraigan y proporcionen información falsa a los investigadores Durmientes. En el frente ocultista, la orden revela datos incorrectos sobre futuros hechiceros y revela profecías que los Guardianes cumplirán más adelante. Más de un mago se ha obsesionado con obtener poder temporal a través del Laberinto.

Títulos y deberes

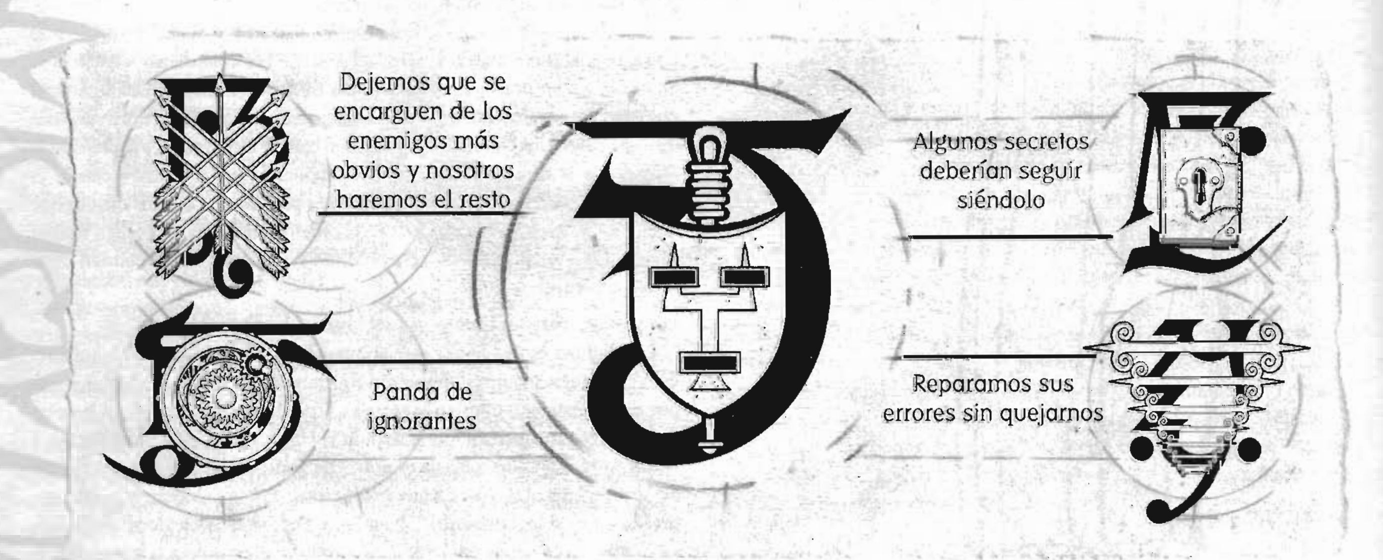
Los Guardianes del Velo crean muchos títulos. Algunos son elementos falsos del Laberinto y otros solo se emplean para tratar con el resto de los magos. Asimismo, la orden cuenta con rangos secretos que solo son conocidos por sus maestros y que jamás revelan a los demás. Los dos títulos más conocidos son:

Interfector

Los Interfectores son verdugos e interrogadores que sirven a un Concilio. En las funciones oficiales, llevan máscara. Su posición es tan importante que ningún otro mago puede tocarle ni pisar su sombra. Es frecuente que las personas que ocupan el cargo vayan rotando (todos usando la misma máscara) de forma que el papel conserve una cualidad impersonal. Resulta más fácil encontrarlos en los Concilios más viejos o represivos. Muchos magos creen que el puesto está obsoleto.

Epopt

Los Epoptes ("observadores") realizan dos funciones. Dirigen el Laberinto, manteniendo la red de influencia y engaño de la orden, y reclutan nuevos miembros. Un epopt casi nunca trabaja solo. Controla a otros Guardianes para que apoyen conspiraciones e inicien nuevos novicios en los tres Velos. Siempre son magos experimentados, pero raras veces llegan a los puestos más altos de la organización. Los Guardianes del Velo valoran el Laberinto, pero tratan de mantener sus tejemanejes a cierta distancia. Los Epoptes tienen tendencia a involucrarse en las políticas mundanas, y una vez que han saboreado el poder del mundo Durmiente, les cuesta mucho trabajo abandonarlo por las preocupaciones esotéricas de la orden.



EL MYSTERIUM

Olvida los gobiernos del Mundo caído y la política ocultista. El conocimiento es poder. El saber místico triunfa por encima de la ambición terrenal. Los miembros del Mysterium creen que su orden es la más pura, porque evita el poder mundano. Estos magos prefieren buscar el conocimiento mágico. Eso no significa que no sean mistagogos influyentes, como se llaman a sí mismos. La orden no dicta la ambición individual, pero sus miembros buscan el conocimiento por encima de todo. El poder es el efecto secundario que se obtiene cuando se juega con la moneda de cambio más importante del ocultismo: el saber mágico.

La idea que tienen los magos de las típicas cábalas del Mysterium es la de un grupo de sabios solitarios que prestan importancia a los grimorios mohosos y los artefactos carcomidos. Y ha habido ocasiones en que esta imagen era cierta. Los cazadores de brujas y la ignorancia han obligado a la orden, a lo largo de la historia, a aislarse del exterior, esperando durante siglos a que la curiosidad humana derrotara al dogmatismo. Los mistagogos más antiguos siguen recluyéndose en fortalezas repletas de libros, pero la orden actual es más aventurera ahora que en el pasado. El mistagogo moderno es un arqueólogo, un criptógrafo y un maestro de los acertijos. Profetiza el trazado de las calles de una ciudad y resuelve códigos. Pero aparte de estos rompecabezas, hay enemigos que amenazan al Mysterium. Las antiguas maldiciones y las armas de los cultistas tratan de mantener los secretos de la Atlántida bien enterrados; y eso es algo con lo que hay que tratar. La orden valora a sus aventureros tanto como a sus bibliotecarios.

El mundo moderno es un depósito de conocimiento secreto que espera ser recuperado, catalogado y desarrollado por el bien de los Despertados. Los magos del Mysterium viajan a los rincones más recónditos del globo para añadir lo que haya allí a la suma de sus conocimientos ocultistas. Pero eso no quiere decir que tengan intención de compartir sus pesquisas con los demás. Algunos datos son demasiado peligrosos o valiosos para que corran libremente. La exploración se lleva su cuota de dinero y vidas, y el Mysterium necesita algún incentivo en forma de fondos, personal y búsquedas futuras.

Visión general

En la Atlántida, los miembros del Mysterium eran profesores y bibliotecarios. Las leyendas hablan del Cenáculo de los Suspiros, un lugar donde los magos podían consultar a los fantasmas de los eruditos y estudiar gran cantidad de libros escritos en el idioma de las hadas, los demonios, los ángeles y los dioses. La orden se aventuraba por las áreas remotas para investigar la naturaleza y las innovaciones de los estados bárbaros. Estas expediciones eran casi tan militares como científicas, porque los extranjeros (y las criaturas de la noche que a menudo los gobernaban) temían u odiaban a la Gran Ciudad. Los primeros mistagogos pagaron con sangre la obtención de su conocimiento, asegurándose un lugar de honor en los salones plateados de la isla.

Sin el Mysterium, también llamado Alae Draconis, las Alas del Dragón, la cábala gobernante nunca hubiese podido construir la Escalera celestial. La orden se volvió casi tan poderosa como la Escala de Plata, y restringió el acceso a sus bibliotecas para evitar que alguien usurpase su lugar. Se podría decir que se convirtió en uno de los arquitectos de la Caída. Los supervivientes creyeron que los bárbaros a los que habían desvalijado antes eran los culpables de tal destrucción y que, por lo tanto, la sabiduría de la Atlántida se propagaría por todo el mundo. Los magos de la orden fundaron sus propias tradiciones y enseñaron el arte de la escritura, la poesía, y la narración con símbolos mágicos vitales. Con ello, esperaban que las generaciones futuras distinguieran la verdad de la ficción y Despertaran a los secretos del Mysterium, renovando así las prácticas atlantes.

Los mistagogos modernos creen que son el futuro, que ha llegado la hora de recoger los secretos de la magia que yacen ocultos en las prisiones de los antiguos idiomas. Ésta es la misión más importante para ellos. Aunque las actitudes varían, la orden en general no tiene mucha paciencia para la santidad de la historia humana. Lo único que les importa es la Atlántida, la magia y los códigos secretos que siguen repartidos por el mundo. Ése es el motivo por el que los otros magos les acusan de saquear tumbas. La orden llama a sus acusadores hipócritas, porque son los primeros en usar el conocimiento que los magos del Mysterium adquieren aun a riesgo de sus vidas.

Miembros

Los miembros del Mysterium están mejor instruidos que sus contrapartidas de las otras órdenes. La sociedad no rechaza a los hechiceros talentosos y sin educación, pero sus novicios aprenden con rapidez las habilidades académicas que necesitan para identificar y analizar tesoros arcanos. Los magos cultos no están por encima del adiestramiento, ya que necesitan saber cómo sobrevivir en lugares incivilizados y descubrir ruinas ocultas. Recientemente, la orden ha comenzado a explorar las ciudades modernas. Los Durmientes, los magos enemigos y los monstruos sobrenaturales guardan reliquias en sus museos, logias secretas y refugios privados. En lugar de permitir que esos artefactos sean mal utilizados, la orden se hace con ellos por métodos expeditivos. Estas situaciones requieren una experiencia callejera, lo cual obliga a reclutar nuevos miembros para llenar estos huecos.

El Mysterium también reconoce que el conocimiento no es solo coleccionar artefactos y libros polvorientos. Los secretos de la Atlántida están codificados tanto en la tradición oral como en las costumbres antiguas. La orden documenta todo esto, y analiza cada frase y gesto en busca de un significado oculto. Incluso es posible encontrar secretos de la magia en la arquitectura moderna, en las películas y en Internet. Los investigadores deben tener mucho cuidado, ya que a veces los medios de comunicación envían mensajes arcanos a petición de participantes sobrenaturales ocultos. En relación con esta búsqueda están los esfuerzos de la orden por adquirir secretos que otros magos han omitido intencionadamente. Los mistagogos pueden verse en la obligación de actuar como espías, ladrones e incluso críticos de arte si quieren llenar de nuevo sus bibliotecas.

Filosofía

La filosofía del Mysterium gira en torno a su misión de localizar y preservar el conocimiento mágico. Los magos de la orden han escrito varios tratados sobre el tema, pero casi todo puede resumirse en tres aforismos.

El conocimiento es poder

Sin el conocimiento ocultista, un mago no es nada. Con él, conoce los secretos del universo y los problemas fundamentales que afectan a la humanidad. Los Exarcas aprisionaron el mundo y promovieron la ignorancia, porque comprendían esta gran verdad. Algunos filósofos del Mysterium van más allá y afirman que el conocimiento es la realidad, ya sea en forma de comprensión mística del Mundo celeste o como patrones de información pura esperando ser programados por la aplicación de los conjuros apropiados. La ignorancia, por tanto, es más que una desventaja práctica. Creer en la ilusión hace que la realidad se debilite y el Abismo se fortalezca.

El conocimiento debe preservarse

Tras la caída de la Atlántida, la humanidad cayó en una época de ignorancia que incapacitó a Durmientes y Despertados por igual. La situación ha degenerado hasta el punto de que los apóstatas y los miembros radicales del Concilio Libre aseguran que la Ciudad Despertada nunca existió. El Mysterium cree que descubrir y preservar la tradición mágica de la humanidad es la única forma de superar la Caída. Cada fragmento de conocimiento arcano es una herramienta que los magos pueden utilizar para unir el plano superior con el inferior, o al menos reducir el crecimiento de la grieta que se abre entre ellos.

El conocimiento tiene un precio

El conocimiento arcano es peligroso y solo se puede adquirir pagando un precio. De ahí que el Mysterium no comparta sus secretos con los Durmientes, y solo lo haga con aquellos magos que reúnen ciertas condiciones. La orden siempre exige un pago. Lo mejor que un hechicero puede hacer es ofrecer un objeto mágico o un grimorio poco común a cambio de lo que busca. E incluso entonces, no compartirá sus conocimientos a la ligera. Hay algunos libros y nombres secretos que los magos nunca deberían conocer, porque podrían invocar lo que nunca debería ser invocado o tener acceso a un arma lo bastante potente para destruir el equilibrio de poder entre los Despertados. A diferencia de los Guardianes del Velo, el Mysterium no cree que haga falta mentir a los indignos, solo negarles el acceso a lo que tanto ansían.



Ceremonias y rituales

Los rituales del Mysterium giran en torno a la adquisición y preservación del conocimiento. Los mistagogos se vuelven más sabios a medida que avanzan por los niveles de la orden, pero se espera de ellos que descubran secretos arcanos de igual valor o dediquen sus vidas a preservarlos.

El Ateneo

Un Ateneo es un almacén de conocimientos. A diferencia de las Casas del saber del Concilio Libre, se trata de instalaciones secretas donde los mistagogos se reúnen para asegurar y catalogar sus hallazgos. Siempre están protegidos mágicamente y se encuentran bajo la responsabilidad directa de un Curador. Cuando un forastero desea ver algo del Ateneo, él se lo trae con la condición de que lo estudie ante su presencia. No hay Ateneo principal; son creados cada vez que los miembros locales de la orden sienten la necesidad de hacerlo. Normalmente, la región gobernada por un solo Concilio o bien posee uno propio o está cerca de una zona que lo tiene.

El Misterio atlante

Ni siquiera los mistagogos tienen pleno acceso al conocimiento obtenido por la orden. El Misterio atlante es una serie de iniciaciones ritualistas que emplean la magia adivinatoria para evaluar las intenciones de un solicitante y lo que debe hacer a fin de demostrar su valía. Casi siempre es asignado a una tarea o sacrificio apropiado para el nivel de información que busca. Estas pruebas casi siempre implican obtener nuevos secretos para la orden o confiscar materiales ocultistas robados o peligrosos. El conocimiento superior del Mundo celeste o del Abismo y ciertos conjuros de invocación requieren un coste mayor.

Títulos y deberes

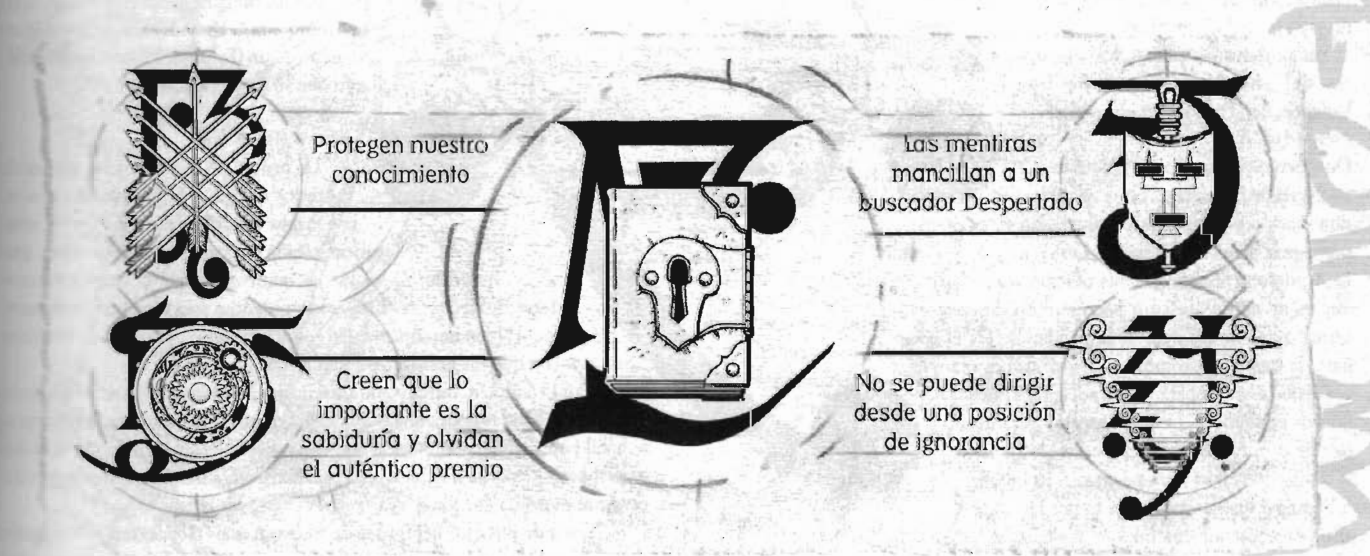
Todos los miembros del Mysterium reciben el nombre de mistagogos: alguien que ha sido iniciado en el Misterio del conocimiento de la orden. Para cada grado de iniciación existe un título simbólico, como miembro de tercer grado. Además, hay dos títulos bien conocidos.

Censor

Los Censores mantienen oculto el conocimiento secreto. Las otras órdenes sienten un odio acérrimo hacia ellos, pero reconocen que ciertos conjuros y nombres podrían hacer pedazos el mundo Despertado. Los Censores son los mistagogos más militares, porque deben desarmar a los demás de sus secretos. El Concilio Libre les acusa de ser poco más que escuadrones de la muerte que liquidan a los magos de pensamiento libre. Es cierto que los Censores han actuado por motivos políticos, pero es igualmente cierto que han salvado las vidas de muchos magos y Durmientes ocultando conocimiento mágico. Nunca destruyen lo que confiscan. Los secretos son guardados bajo llave y protección mágica en un Ateneo.

Curador

Un Curador debe ser un mago competente (un adepto de segundo grado o mejor) y un erudito de primera. Los Curadores que traicionan a la orden son asesinados. La incompetencia es castigada con el despojo de todas sus iniciaciones en el Misterio y la limitación de solo poder estudiar los secretos más inferiores de la orden hasta que recuperen su estatus.



LA ESCALA DE PLATA

Los magos gobernaron en el pasado. Eso es algo que no se debe olvidar. La idea de que el orgullo provocó la caída de la Atlántida y que la humanidad mereció hundirse en la oscuridad es una solemne estupidez. Ésa es una parte sutil de la Mentira. No hay que permitir que los Exarcas constriñan los sueños de los magos como han hecho con la magia. La conquista de la realidad, la guerra por el Imperium Mysteriorum, prosigue como debería. Expande tu perspectiva y podrás ver que la caída de la Ciudad Despertada solo fue una escaramuza. ¿Un contratiempo? Sí, pero hay otras batallas que librar, tronos que destronar en las fortalezas celestiales del enemigo. Únete al destino de la humanidad, únete al destino de los Despertados, y abrazarás los ideales de la Escala de Plata.

Es una gran promesa que ha durado siglos, incluso cuando el Exilio obligó a los magos a volver la vista hacia las ruinas de la Atlántida. Dicen que es apropiado que tras esta devastación se produzca una contienda, pero no es algo que les desmoralice; la Escala de Plata dispone de un arma que los Exarcas no poseen: los Durmientes.

Pese a todos sus planes, los seguidores del enemigo (incluyendo los Videntes del Trono) son esclavos preocupados por mantener a los Durmientes tranquilos e ignorantes. La Escala de Plata asegura que apoya la iluminación espiritual de la humanidad y propaga la llama del Despertar tanto como le es posible. La Aquiescencia hace que esta práctica sea peligrosa, por lo que es necesario abrir un poco el grifo de la verdad de forma que los más dedicados puedan seguir el goteo hasta la fuente del completo Despertar. Los magos deben estar preparados para aceptar a estos nuevos aprendices. Deben cooperar para expandir la influencia mágica y entrenarlos en la batalla que está a punto de llegar. La orden solo quiere un ejército formado por Durmientes antes de construir una nueva torre hacia el cielo.

Visión general

La Escala de Plata era la mano derecha de los magos gobernantes. Aunque no eran los dirigentes oficiales de la Atlántida, actuaban como consejeros en el equilibrio de poder, el Vox Draconis, la Voz del Dragón. Como sacerdotes, visires y jueces del mundo antiguo, los tearcas defendían los principios de la ley. Mantener junta una nación de magos es una proeza que nunca se había hecho antes, y la orden se siente orgullosa de ello. Cuando los jueces de la Escala de Plata arbitraban con justicia, mantenían un equilibrio de poder entre magos y humanos no iluminados. Como sacerdotes, abogaban por un equilibrio entre necesidades materiales y deseos espirituales. Por supuesto, tenían debilidades humanas, y más que cualquier otra orden se dejaron llevar por las promesas de la Escalera celestial. Poner a los dioses y demonios bajo el reinado de la humanidad, ¿qué había mejor que eso?

Las otras órdenes quedaron humilladas tras la Caída, pero no la Escala de Plata. Aunque algunos de sus miembros siguen hablando del equilibrio entre lo material y lo espiritual, otros usan estas palabras para justificar su deseo de arrebatar el Imperium Mysteriorum a toda la humanidad. Pero sus enemigos ya no son los poderes inhumanos del mundo. Los Exarcas han revelado su debilidad. Atrapando a la humanidad en la Mentira de la Aquiescencia, los opresores han demostrado a los tearcas el miedo que sienten hacia los mortales. Si los humanos se unieran para desafiar a los Exarcas, estos serían destronados. Y eso es lo que espera la orden: promover esta idea por todo el mundo susurrando instrucciones a príncipes, generales y ministros.

La Escala de Plata también quiere unir a todos los magos. Reformó el Exilio hasta convertirlo en el sistema de Concilios que se emplea hoy día, y fusionó todas las interpretaciones del Arte en una serie de costumbres que todos los hechiceros han adoptado. Las órdenes ortodoxas reconocen el valor inherente de la Escala de Plata, aunque ninguna es tan vulgar como para llamarlo control. Cuando una orden alcanza un puesto en un Concilio, los tearcas están allí, ofreciendo consejos al Jerarca.

Miembros

La orden no tiene mucha paciencia para los errores o la humildad excesiva. Los magos no deben permitir que la arrogancia ciegue su capacidad de evaluar una situación, ni lavarse las manos echando la culpa a sucesos fuera de su control. Estas cosas provocan fricción entre hechiceros aunque, bien mirado, pueden resultar beneficiosas. Algo de conflicto ayuda a que los hechiceros estén alerta.

Por lo tanto, un tearca como Dios manda es un mago algo temerario pero de personalidad reflexiva que esconde una voluntad de hierro. Es políticamente hábil y sus habilidades mágicas son incuestionables. No se concentra en los aspectos teóricos de la magia excepto cuando sirven a sus necesidades prácticas, pero nunca utiliza eso como excusa para saltarse sus estudios.

La Escala de Plata no siempre se decanta por unas tácticas tan activas, pero es bueno para la orden proyectar una imagen de fuerza. En otras situaciones se requiere un enfoque más indirecto, pero nunca debe aplicarse de forma que el prestigio de los tearcas sea cuestionado. "Acusa en público, discúlpate en privado", es una máxima común, pero no hay que confundirla: el mundo privado es tan conspirador como el público.

Filosofía

Los Preceptos elementales describen la filosofía legal que adopta la Escala de Plata. La orden ha propagado esta doctrina entre los Durmientes durante milenios. No existe ningún texto, y solo se enseña como una serie de moralejas y aforismos.

Diamante: los Despertados son una nación

El Diamante es la tierra santificada de los Preceptos elementales, la base sobre la cual se asienta cualquier otro logro. Bajo este precepto, los magos

gozan de un vínculo común con la Atlántida y la contienda para exaltar a la humanidad. Juntos forman una nación, y los hechiceros están obligados a cumplir sus leyes. Los traidores como los Proscriptores y los Videntes del Trono serán castigados con dureza. Los magos deben respetar más a los Concilios que a cualquier gobierno Durmiente.



Trueno: el Imperium es el derecho de la humanidad

El propósito de los Despertados es asegurar el Imperium Mysteriorum, la Hegemonía de los Misterios, para toda la humanidad. Ningún Exarca o dios tiene derecho a controlar el destino del hombre, y hasta las catástrofes naturales son un insulto a la divinidad humana. El trueno revitaliza el aire, el aliento vital de la humanidad, y el deber moral para conservar el Imperium es comparable a los derechos de la propia vida.

Estrella: la Escala de Plata es la senda hacia la victoria

La Estrella es el signo del Fuego celestial, las Atalayas de los Oráculos. Los magos de la Escala de Plata fueron los jueces-sacerdotes de la Atlántida, y es su prerrogativa dirigir los frutos de la Estrella contra los Exarcas. La orden asegura que sus miembros más poderosos reciben instrucciones directamente de los Oráculos. Los tearcas se comprometen a ayudar a los Despertados a luchar contra la Mentira. De ahí que se merezcan todo el respeto y la obediencia como senescales de los Oráculos.

Sangre: los Durmientes son importantes

La sangre es el agua vital y predice el nacimiento de los seres humanos, pero es también el símbolo de una herida. Los Durmientes son heridos por la Aquiescencia y necesitan la dirección de los Despertados para prosperar. Deben ser curados para reclamar el Imperium Mysteriorum. Es un proceso lento y complicado que debe adherirse a las formas tradicionales de aprendizaje.

Ceremonias y rituales

Los ritos de la Escala de Plata son bien conocidos porque son comunes a todos los magos. La orden preservó el Duelo arcano y fundó los primeros Concilios. Sus asambleas se han convertido en la norma a seguir. Y aun así, hay algunas tradiciones que la orden se reserva para sí misma.

Convocatoria

Cada año, todos los diáconos de al menos dos Concilios se reúnen para establecer una política común durante el año siguiente. A esto se le conoce como Convocatoria menor. Las Convocatorias intermedias ocurren cada tres años, y reúnen a todos los diáconos de una región definida por su geografía o sus tradiciones. Teóricamente, también existe Convocatorias mayores (donde los diáconos de un continente se reúnen) cada cinco años, pero no se han celebrado en más de un siglo (cuando los diáconos europeos debatieron la respuesta de la orden frente a la aparición del Concilio Libre). Una Convocatoria suprema de diáconos de todo el mundo es un sueño irrealizable, según se dice el primer paso para crear una auténtica nación Despertada.

Lex Magica

La Escala de Plata cuenta con un código legal al que todos sus miembros deben adherirse. Esta constitución lo gobierna todo, desde las relaciones apropiadas entre mentores y aprendices hasta las circunstancias bajo las cuales un tearca puede matar a otro mago o a un Durmiente. Estas leyes deben aplicarse sin importar la política de los Concilios. Cualquier tearca de rango superior puede pronunciar sentencia sobre asuntos menores, pero los crímenes mayores como el latrocinio o el asesinato están bajo la responsabilidad de los lictores.

Títulos y deberes

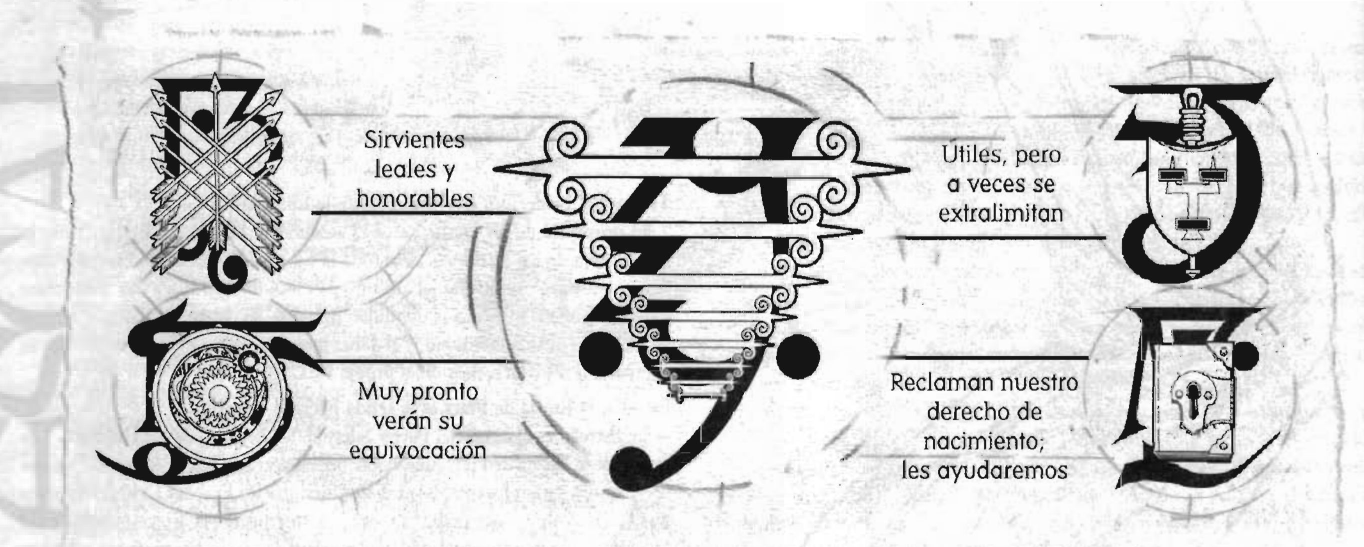
La Escala de Plata utiliza varios títulos para designar el rango y la función. La tradición local dicta muchos de ellos, pero dos son universales y bien conocidos.

Diácono

Un diácono dirige los asuntos de la orden dentro de la jurisdicción de un Concilio. Muchos sirven como Consejeros en su cuerpo gobernante. Algunos no, y dejan que otros hablen por ellos; incluso los hay que ocultan su auténtica posición. Aparte de asistir a las Convocatorias anuales, un diácono se encarga de la disciplina y coordina los esfuerzos locales de la orden para atraer más miembros.

Lictor

Un lictor es un aventurero que hace cumplir la Lex Magica, y actúa como juez y verdugo. Son duros y muy versados en el arte de la magia. La mayoría viaja a voluntad y actúa como fuente informal de noticias y rumores sobre magos de otras regiones. Sus juicios siempre están ligados a las leyes de la Escala de Plata. No hay una autoridad superior a la que dar cuenta. Este poder queda equilibrado por el hecho de que tienen prohibido tomar aprendices (a no ser que se trate de sus reemplazos) o fundar sanctasanctórums permanentes hasta que renuncien a su cargo.



Los Videntes del Trono

Piensa en esto: los Despertados se aferran a los hilos deshilachados de la Atlántida con gran desesperación o crean absurdas teorías para explicar la sabiduría y el poder de los Exarcas. Los magos son perdedores. Sueñan con un tiempo que nunca llegará o nunca volverá. Para los Videntes del Trono, es mejor servir a los victoriosos que vivir en un sueño vacío de ascensión. Es mejor ser esclavo de un dios que mendigo entre los Durmientes. Y es bueno, muy bueno, estar en el bando ganador.

La Escala de Plata finge ser el gobierno, y los Guardianes del Velo crean cultos para confundir a los indignos, pero los Videntes del Trono aseguran que todo esto es solo una imitación pálida del verdadero poder. Comenzaron a servir a los Exarcas cuando la Atlántida era pasto de las llamas. Ellos no arañan su camino a través del Abismo para llegar a las Atalayas; fueron sacados de allí por los Exarcas e iniciados como guardianes, informadores y espías. Desde entonces, se han infiltrado en las estructuras de poder de los Despertados y Durmientes. Allí, fortalecen la Aquiescencia de la humanidad con sus propios planes, y bloquean los intentos de los otros magos de reclamar el Mundo celeste. No actúan por caridad, pues creen que los Exarcas recompensarán su servicio.

Todos los miembros de la orden creen en una elaborada conspiración que se extiende desde las calles hasta el propio Trono celestial: una jerarquía en la que escalar puestos. A medida que se aproximan a la cúspide de la pirámide, su leal servicio es recompensado con más poderes. Los Videntes creen que si demuestran su valía, pueden terminar convirtiéndose en Exarcas.

La conspiración (y la jerarquía) es interminable, y está dividida en cargos falsos y verdaderos. Ni siquiera los Videntes pueden distinguir entre los dos tipos. Los cargos verdaderos son significativos dentro de la gran estructura de la orden, pero los falsos han sido creados por los Videntes superiores para apartar a los inferiores de la auténtica senda del poder. Los maestros no confían en sus esclavos menores, pero crean puestos falsos y les permiten vía libre para dirigir ciertos asuntos. Con el tiempo, el propósito del cargo se olvida, lo que conduce a una profusión de títulos y sectas secretas. En las filas más inferiores, el valor de un puesto es más cuestión de opiniones que de otra cosa, y los conspiradores intermedios forman asociaciones informales para diseñar y mantener su poder base. Los nombres, símbolos y rituales secretos abundan en todos los niveles de la orden.

No obstante, existen rumores que dan al resto de los Despertados una idea de la estructura de los Videntes del Trono. La orden se ha modernizado hasta cierto punto, combinando títulos contemporáneos con los honoríficos de épocas pasadas. Las cábalas se denominan "pilones". Rivalizan entre sí, pero también sirven a un "tetrarca" regional. En la cima de todo se encuentran los ministerios, preocupados por sus agendas y no por sus regiones. Ni siquiera los Videntes conocen el nombre de todos los ministerios, pero ciertos símbolos y poderes identifican a sus representantes (o han sido usados como engaños para hacerse pasar por ellos). Dos, el Ministerio panóptico y el pretoriano, son responsables del espionaje y de las acciones militares respectivamente, y tienen mala fama entre los extranjeros.

La misión de los Videntes es reforzar la Aquiescencia evitando el Despertar, destruyendo el conocimiento mágico y matando a los magos antes de que se vuelvan lo bastante poderosos para amenazar a los Exarcas. La forma más fácil de obtener poder dentro de la orden es suprimiendo la magia, de ahí que los miembros persigan ese objetivo con tanta avidez. Solo actuarán con más moderación cuando deseen utilizar a los magos para provocar contiendas internas a su favor, y acumular conocimiento arcano para su propio beneficio. Irónicamente, una de sus tácticas preferidas es provocar a los hechiceros para que lancen magia vulgar con la esperanza de causar una Paradoja. Como los Guardianes del Velo, los Videntes sospechan que las Paradojas hacen crecer el Abismo, y por eso a las almas les cuesta más trabajo Despertar. La orden no es todopoderosa, pero sus redes son extensas. Un Vidente experto puede perjudicar seriamente a sus enemigos, aunque le costaría sus favores y su prestigio. Por ello prefieren emplear su influencia sobre sí mismos, acumulando riquezas y poder en las estructuras políticas de los Durmientes.

Aunque son los esclavos fieles de los Exarcas, éstos no influyen (al menos de forma obvia) en los asuntos de la orden. Los Videntes creen que cuando acumulen suficiente poder, los Exarcas les liberarán de las ataduras del Mundo caído. Corren rumores de que algunos de ellos han aprendido de los propios Exarcas.

Proscriptores

Los Proscriptores creen que el Despertar es una maldición. Son una orden organizada de magos que Despertaron con miedo o experimentaron una tragedia a través de la magia y ahora buscan activamente menoscabar el Arte y a sus practicantes.

Las leyendas atlantes hablan de una orden rebelde que las más formales apodaron Timori, los "asustadizos". Aunque este grupo no ha sobrevivido de forma coherente, su legado aún se mantiene vivo en aquellos que odian su estado mágico o buscan vengarse de los demás magos. Parece que hay al menos un hechicero en casi todas las generaciones que reclama la herencia de los antiguos Proscriptores y que agita los fuegos del odio para que otros se unan a la causa. El objetivo es nada menos que la erradicación de los magos y el fin de la influencia perniciosa de los Reinos celestes sobre el mundo. Los Proscriptores declaran que buscarán la forma de convertirse en Durmientes cuando su misión haya terminado.

El Proscriptor medio no cree en la Atlántida o en los Exarcas, o piensa que la Caída fue una justicia divina que acabó con el orgullo de la humanidad y la puso donde le corresponde. Desafiar las leyes naturales del mundo a través de la magia es peligroso e inmoral. Por ello, los magos son por naturaleza malvados y perjudiciales. Pese a esta forma de pensar, la orden se contradice a sí misma. En primer lugar, porque sus hechiceros siguen aprendiendo los Misterios arcanos para usarlos contra sus enemigos; y en segundo lugar, porque ciertos Proscriptores se cuentan entre los obradores de milagros más conocidos y aceptados del mundo, llegando a actuar como exorcistas y purificadores.

Los miembros de la orden se aferran a una posición religiosa o ideológica. Un hombre religioso puede tratar la magia como una herramienta perversa que debe ser esgrimida para hacer cumplir la voluntad de Dios. Un materialista consumado desconfía de la magia como una fuerza inexplicable llena de metáforas falsas, pero admite que debe estudiarla para contenerla o, de otro modo, pervertirá los progresos científicos. Algunos rumores apuntan a que ciertas autoridades religiosas, corporaciones y gobiernos financian en secreto a las cábalas de los Proscriptores. El Vaticano es acusado con frecuencia de respaldar a la orden, pero resulta difícil determinar si un sacerdote en particular es solo una fuente de apoyo moral o algo más.

Muchos Proscriptores trabajan solos, aunque se comunican con otros para compartir técnicas de caza, normalmente por teléfono, correo electrónico y otros métodos que les permiten mantener una distancia segura. Aquellos con un conjunto de creencias comunes cazan juntos o incluso forman una cabala algo liberal, pero nunca se reúnen cara a cara, pues a menudo sospechan que sus propios camaradas son en realidad el enemigo.

Los Proscriptores tienden a atacar los sanctasanctórums y Dominios de las otras órdenes, matando a los magos y destruyendo sus obras. Son enemigos de la magia, y su hipocresía atrae la ira de los demás Despertados. Pero eso no es lo peor. Lo peor es que la mayor parte de su adiestramiento mágico procede de las bibliotecas de sus víctimas, porque la mayoría de ellos se niega a crear sus propios grimorios. Estudiar y *luego* quemar un libro es un acto corrupto y simboliza el porqué los otros magos los odian. Los Proscriptores más nihilistas van más allá y crean manuales y objetos mágicos con defectos intencionados para engañar a los hechiceros y que se destruyan a sí mismos.

Sociedad

Como ocurre con cualquier grupo, los Despertados poseen una cultura propia, con su terminología y costumbres. El alcance cultural cubierto por todas las órdenes es muy amplio. Incluso tras varios miles de años, los elementos fundamentales de esta cultura siguen vigentes, y los magos modernos solo son conscientes de ellos como precursores ideológicos de hace milenios. Puede que un mago de Haití, China y los Estados Unidos no tengan nada en común, pero si alguien hace referencia a un "maestro de segundo grado", los tres comprenderán el concepto.

La mayoría de los mentores de las órdenes incluyen cultura básica (títulos y comprensión del modelo arcano de la magia) como parte del proceso de inculcación para los nuevos iniciados. Tras su iniciación, un mago joven toma un nuevo nombre para propósitos de relacionarse con el mundo mágico. Es lo que se conoce como "nombre umbrío".

Nombres umbríos

Las palabras son poderosas; cualquier mago sabe eso. Los nombres en particular tienen mucho poder, porque son una conexión con la naturaleza esencial que representan. Un enemigo que no puede ser nombrado es un enemigo menos vulnerable a la magia. En respuesta a esta debilidad potencial, casi todos los magos toman un nombre umbrío en el momento de su iniciación. Un mago utiliza su nombre umbrío de la misma forma que un invitado de un baile de máscaras usa una máscara. No solo oculta su verdadero yo, también le convierte en una persona diferente, una adaptada para lanzar conjuros.

Ejemplo: Tamara Hollister es iniciada en la orden del Concilio Libre. Su maestro le aconseja que evite el uso de su nombre de nacimiento en un contexto mágico, porque de algún modo le hace más vulnerable a los ataques enemigos. Le recomienda que lo cambie e insiste en que lo elija ella misma. Su padre era un mago y ella quiere seguir sus pasos. Cuando era niña, le contaba historias fantásticas sobre un reino utópico donde la magia y la ciencia eran una, un reino gobernado por la bella princesa Glorianna. En honor a su padre y su sueño de un mañana mejor, Tamara escoge Glorianna como su nombre umbrío. Su maestro se lo otorga oficialmente durante la ceremonia de iniciación.

En algunas órdenes es frecuente que el instructor de un mago dé al iniciado su nombre umbrío durante el proceso de adoctrinamiento, aunque cada vez es más común que elijan ellos mismos. Todas las órdenes usan nombres umbríos de una forma u otra.

La Alta lengua

Las palabras de poder y los nombres verdaderos están íntimamente ligados a la magia. La magia puede expresarse a través del lenguaje, pero no con cualquier lenguaje; solo la Alta lengua de la Atlántida puede hablar de la realidad de los mundos superiores. Al igual que nuestro idioma habitual influye en nuestros pensamientos (favoreciendo algunos conceptos sobre otros dependiendo de la atención que nuestro idioma les otorgue), también el lenguaje de los Exarcas y Oráculos influía en ellos. Ya que se dice que ahora residen en el Mundo celeste, practicando su Arte para alterar los reinos, su lengua nativa tiene poder sobre el Mundo caído.

El idioma atlante proviene de la época dorada de la hechicería, y no puede ser leído o escuchado por los Durmientes. La incredulidad obstruye sus mentes de forma que solo puedan ver y oír un galimatías. Los Despertados son los únicos que perciben por completo sus runas y comprenden sus sílabas. Aunque los arqueólogos Durmientes descubriesen un montón de tablillas y pergaminos atlantes, no podrían entender lo que leyesen y probablemente lo guardarían en la sala de algún museo, esperando un estudio más minucioso que nunca llegaría.

Los Despertados recuerdan esta lengua "muerta" con bastantes imperfecciones. Mucho se ha perdido desde la Caída, y eso incluye una fluidez completa en el idioma de los antepasados. Aun así, cuando se emplea en conjunción con el lanzamiento de un conjuro, otorga beneficios mágicos tangibles, pues cada hechizo puede pronunciarse o escribirse con una frase. El lenguaje tiene palabras específicas para entidades y conceptos no reconocidos en la actualidad por los humanos. Aprender a hablar o escribir atlante es una lección de historia sobre ciencias ocultas. Es el antiguo idioma de los juramentos y las ataduras, y se empleaba para obligar a los demonios y espíritus a caer en la servidumbre.

Las runas atlantes también se utilizan para escribir palabras en talismanes y amuletos, pues las runas otorgan a los conjuros un poder duradero. Es el lenguaje utilizado para escribir fórmulas en un grimorio, ya que los idiomas normales carecen de la gramática y el vocabulario apropiado para transmitir ideas mágicas.

Todas las órdenes enseñan a los iniciados los rudimentos del lenguaje mientras aprenden los Arcanos.

Rangos

Los magos juzgan a los demás por su conocimiento y maestría en los Misterios. El grado de respeto mostrado a un hechicero depende en gran medida de lo elevada que sea su comprensión mágica. Aunque los rangos son reconocidos en todas las órdenes, su propósito varía de una a otra. Los magos de la Escala de Plata pueden ver la obtención de rangos como el objetivo principal a alcanzar, mientras que los miembros del Mysterium lo ven como un producto derivado del conocimiento de un mago sobre el funcionamiento del mundo.

Se asume que cuanto más viejo es un hechicero, más poderoso es y viceversa (una dinámica que beneficia a aquellos que Despiertan cuando ya son adultos, pero que irrita a los jóvenes prodigios del mundo mágico).

La Escala de Plata introdujo el actual sistema de rangos que utiliza todas las órdenes y que se basa en las tradiciones atlantes. Pero además de éste, cada una posee sus propios sistemas internos.

Círculos de Arcano	Rango
•	Iniciado
••	Aprendiz
•••	Discípulo
••••	Adepto
•••••	Maestro
••••• •+	Archimago

Aunque convertirse en maestro de un Arcano es un logro formidable, no es la cúspide del sistema de rangos. Eso solo se consigue con el dominio de varios Arcanos.

Maestro de...	Rango
1 Arcano	maestro de primer grado
2 Arcanos	maestro de segundo grado
3 Arcanos	maestro de tercer grado
etc.	etc.

Es habitual utilizar el conocimiento Arcano de un mago en sus títulos formales. Por ejemplo, Morvran tiene Destino 5, Espacio 2, Espíritu 1, Maná 4, Mente 1, Tiempo 2 y Vida 5. Por lo tanto, es un maestro de segundo grado (de Destino y Vida), un adepto (de Maná), un discípulo (de Espacio y Tiempo) y un iniciado (de Mente y Espíritu). Sin embargo, por el bien de la simplicidad, es conocido como maestro, o a veces (cuando está entre otros maestros) como maestro de segundo grado.

El Concilio: la política del poder

Las cábalas suelen entrar en conflicto con sus grupos vecinos. Las guerras del pasado provocaron que los magos fundaran un organismo mediador para evitar una contienda a gran escala donde la comunidad mágica revelara los Misterios a los Durmientes. Cada región cuenta con un Concilio, una asamblea de jueces. Desde su aceptación original por parte de los hechiceros, la institución ha crecido hasta convertirse en algo más que una simple fuerza mediadora. Un Concilio local coordina los esfuerzos globales de los Despertados, especialmente contra los Videntes del Trono y otros enemigos.

Pero más aún, el Concilio se extralimita en sus funciones originales y actúa como mando central para todas sus cábalas subsidiarias. Esta práctica, muy necesaria para dar una respuesta unificada a los Videntes del Trono y los Proscriptores, no es solo aceptada por la mayoría de las cábalas, sino que sus miembros la promueven, esperando algún día ser elegido para el Concilio y esgrimir un poder ilimitado.

La "elección" no es un proceso formal, sino más bien por consenso. Cuando un mago quiere convertirse en Jerarca de un Concilio, busca el apoyo de las otras cábalas. Si están de acuerdo, puede reclamar legítimamente el título. Si algún rival desea obtener su puesto, debe desafiarle en un Duelo arcano o ejercer presión en las cábalas para que revoquen su consenso. En la práctica, muy pocas cábalas van en contra de la voluntad del Jerarca, ya que casi siempre se trata de un mago ambicioso y de gran poder, y no olvidará ningún desafío a su autoridad. Nadie quiere ver en riesgo su supervivencia política si su intento para derrocar al Jerarca fracasa.

Los miembros del Concilio son elegidos de forma similar, aunque tienen que pasar por el visto bueno del Jerarca. En teoría, las cábalas pueden obligarle a que acepte a sus candidatos, pero como antes, muy pocos se atreven a desafiarle abiertamente.

Por supuesto, no todas las cábalas aceptan los edictos del Concilio. Algunas se ven obligadas a ceder ante el peso total que ejercen las demás, pero otras son lo bastante poderosas para resistir, y muchas se encuentran bajo su punto de mira.

Hasta ahora, ha habido pocos intentos para extender el poder de un Concilio más allá de su propia región. La mayoría de las alianzas y consorcios entre los Concilios de regiones diferentes no duran mucho, y casi siempre se rompen por las rivalidades conflictivas que terminan surgiendo.

Las costumbres atlantes marcan la pauta a seguir en la mayoría de los Concilios, especialmente en lo relativo a la interacción con los demás. Aunque esto proporciona cierto grado de similitud entre dos Concilios tan distantes como el de Londres y Yakarta, existen diferencias regionales que pueden ayudar a distinguir a los invitados casuales de los miembros habituales.

El Concilio, como todas las instituciones políticas, gira en torno al poder. Aquí es donde los magos piden favores para realizar tareas que están fuera de sus posibilidades. También actúa como centro de resolución de disputas entre dos grupos, si el Concilio es respetado por ambas partes y es visto como justo y objetivo.

El grupo gobernante

La mayoría de los Concilios son oligárquicos, están dirigidos por los magos más experimentados. Sus dictados van a misa, aunque pocos hechiceros son tan estúpidos como para imponer su voluntad sobre los demás sin algo de tacto y respeto. Si intentan actuar de forma opresiva con los miembros de las cábalas regionales, ya pueden esperar una revuelta o un intento de asesinato para poner las cosas en su lugar. Por lo tanto, en la práctica, los Concilios son como democracias representativas. Pero en momentos de guerra o calamidad, su palabra no se cuestiona, bajo pena de expulsión, castigo o muerte.

Existen varios papeles formales dentro del Concilio.

Jerarca: el líder del grupo. En algunos Concilios, el Jerarca es la máxima autoridad ante la cual los otros consejeros deben postrarse, aunque en otros es solo aquel que tiene el voto decisivo.

Consejero: un miembro del grupo gobernante. Lo tradicional es que haya cuatro consejeros, cinco si incluimos al Jerarca, aunque algunos Concilios interpretan esto como la necesidad de que haya cinco consejeros *además* del Jerarca. Cada Concilio tiene su forma de elegir a los consejeros, aunque la tradición es escoger un mago de cada Senda, para que todas las Atalayas tengan voz y voto. Lo ideal es que esto también signifique que cada consejero pertenezca a una orden distinta, pero casi nunca ocurre, y es habitual que una de ellas domine a las otras con dos o incluso tres consejeros. Otra forma de elegir a los miembros es a través de sus cábalas, con cada consejero representando a una de las cuatro o cinco cábalas de la región.

Preboste: un mago que se asegura de que las decisiones del Concilio se cumplan. Por lo general, hay un Preboste asignado al Jerarca y a cada consejero, todos elegidos por aquellos a quienes sirven.

Heraldo: un representante del Concilio en sus cábalas o en otros Concilios. Hay tantos Heraldos en una región como sea necesario, aunque este título solo lo reciben aquellos que son dignos de confianza, capaces de poner las necesidades del Concilio por encima de las propias.

Centinela: un guerrero, ya sea con la misión de vigilar el sanctasanctórum o el Dominio del Concilio o luchar contra sus enemigos. Al igual que los Heraldos, hay tantos Centinelas como el Jerarca y los consejeros crean convenientes para las operaciones del Concilio.

Lex Magica. El cuerpo legislativo

Hay muchas leyes que gobiernan la práctica de la magia. En la mayoría de los casos, un mago nunca se atreve a decirle a otro cómo debe practicar su Arte, pero cuando la magia pone en peligro a los demás (o a los objetivos políticos de una cábala poderosa), no es raro que el hechicero termine bajo el ojo crítico de la ley. Siglos de jurisprudencia determinan las costumbres que un juez u organismo legislativo (como los líderes de una cábala o el propio Concilio) deben seguir para imponer castigos a un mago que hace mal uso de la magia. Todo este conjunto de leyes es conocido como Lex Magica.

Un hechicero puede pasar años estudiando la Lex Magica y los veredictos anteriores, y aun así jamás comprender del todo la compleja red de precedentes que se han dado en los siglos pasados. Los líderes de las cábalas y del Concilio tienen carta blanca para determinar el desenlace de los casos sobre la base de las necesidades locales, pero un acusado o acusador puede utilizar los precedentes para obtener una sentencia diferente. Los magos abogados son despreciados por sus compañeros, porque consideran que están perdiendo el tiempo en legalismos sin sentido en lugar de aprender magia, pero pocos declinan la necesidad de uno si son acusados y juzgados ante el Concilio.

La única ley general que todos los magos deben respetar es la ley del secretismo. Es una ofensa grave hablar de la magia a los no iluminados o practicarla abiertamente delante de ellos. Aunque lo último tiene su propio castigo (el azote de una Paradoja), lo primero también trae consecuencias. La Aquiescencia maldice todo aquello que toca, apagando con rapidez la chispa celestial. Si se habla de la magia con los Durmientes, se corre el riesgo de mancillarla y hacerla banal a través de su incredulidad. Se trata de un proceso extremadamente sutil, uno del que los magos se vuelven conscientes con el paso de los años. Algunos creen que en el pasado ciertos poderes mágicos que ahora solo pueden ser utilizados por archimagos estaban al alcance de maestros e incluso adeptos. Si los secretos de los Arcanos son revelados a los indignos, poco a poco llegarán a ser inalcanzables para los Despertados. Existen muchas teorías sobre por qué ocurre esto, pero no son importantes. Es una ley suprema que todos los magos deben cumplir.

El Concilio espera que cada cábala controle a sus miembros e imponga los castigos apropiados a aquellos que revelen secretos mágicos. Una gran traición puede acabar bajo la jurisdicción del Concilio, especialmente si otros magos o cábalas han sido perjudicados por la ofensa. Una demostración vulgar de hechicería puede provocar la ira de una cábala rival, sobre todo si se realizó en su territorio, y ésta podría recurrir al Concilio en busca de justicia.

El grado de castigo depende de la ofensa.

- **Lanzar magia vulgar en presencia de uno o más Durmientes:** una leve reprimenda seguida de un ligero castigo, como actuar de vigilante durante una noche o reorganizar la biblioteca del sancta-sanctórum.
- **Lanzar magia vulgar en presencia de uno o más Durmientes que luego se lo comentan a otros Durmientes:** una severa reprimenda seguida de un duro castigo, como hacer cumplir una de las deudas de la cábala.
- **Lanzar magia vulgar que deje evidencias físicas, aunque la incredulidad de los Durmientes destruya dichas pruebas:** el Concilio podría ser convocado (si alguien lo pide de forma oficial) para decidir el castigo, lo cual podría incluir un periodo de prisión si el mago no muestra remordimientos o no se preocupa de las consecuencias.
- **Hablar sobre los Misterios en presencia de los Durmientes:** una leve reprimenda, como la de arriba.
- **Enseñar a los no iniciados los Misterios:** una severa reprimenda. No incluye apartar a los Durmientes de la verdad, como los falsos cultos de los Guardianes del Velo que se emplean para desconcertar a aquellos que intentan descubrirla.
- **Publicar secretos que los Durmientes puedan leer, incluyendo la difusión por Internet:** puede convocarse un Concilio para decidir el castigo (los artículos escritos en atlante no cuenta. Se considera un idioma "seguro", imposible de leer para los Durmientes).

Nótese que repetir la misma infracción en un corto periodo de tiempo puede significar el encarcelamiento del trasgresor hasta que la cábala o el Concilio crean que el mago ha aprendido la lección.

El mundo mágico

Aunque los Reinos celestes están más allá del alcance de los Durmientes e incluso de los magos (excepto durante su Despertar), eso no significa que el Mundo caído esté exento de magia. Ciertos lugares atraen a las criaturas sobrenaturales o son el escenario de sucesos prodigiosos, y algunos incluso acumulan energía celestial (lo que los magos llaman Maná) como la hierba acumula el rocío de la mañana. Hasta el propio hogar de un mago (su sanctasanctórum) puede servir como nexo para las actividades místicas.

Sanctasanctórums

Un sanctasanctórum es cualquier lugar utilizado como cuartel general, barracón o zona de trabajo para uno o más magos. Pueden tomar muchas formas y servir para una amplia variedad de funciones, dependiendo de las necesidades de la cábala residente. Normalmente albergan fortificaciones mágicas, pero no siempre es el caso. La imagen común de un sanctasanctórum es la de una casa victoriana de tamaño moderado, pero se trata de una descripción algo limitada. En realidad puede ser cualquier cosa: un monasterio, una cueva, un sistema de túneles subterráneo o un parque industrial. Cualquier sitio en el que resida una cábala de magos es, por definición, un sanctasanctórum.

Pero en la práctica, dicha definición es un poco simplista. La mayoría de estos lugares ha sido modificado con el uso de la magia a fin de hacerlo más seguro y adecuado para los que viven allí. Un pequeño sanctasanctórum solo puede acoger a una única cábala. Las más grandes sirven de base de operaciones para muchas de ellas.

La protección es solo una de las ventajas asociadas de vivir en uno de estos lugares. Los residentes tienen acceso a bibliotecas arcanas, laboratorios, mentores y, posiblemente, almacenes de tass.

Lo ideal es que un sanctasanctórum esté situado en un Santuario para otorgar Maná a sus residentes y alimentar cualquier conjuro de larga duración. En la actualidad, el bajo número de Santuarios existentes dificulta la construcción de nuevos sanctasanctórums sobre ellos, aunque se sabe de maestros del Arcano Cardinal que han usado la magia para mover un Santuario hasta un sanctasanctórum recién construido.

Los sanctasanctórums varían dependiendo de su función. No todos sirven para el mismo propósito. Los más viejos son por lo general lugares sagrados y ancestrales que han estado bajo el control de una misma familia, orden o cábala durante generaciones. Los ancestrales forman casi siempre el corazón de un Dominio (ver abajo). Por ejemplo, muchos de los bosques de robles más sagrados de los druidas aún se encuentran en manos de magos que los protegen con aterradora ferocidad. Otros sanctasanctórums ancestrales están situados en monasterios asiáticos, plantaciones de drogas turcas o incluso islas polinesias. Tienden a ser lugares tradicionales, y los residentes pueden comportarse de forma muy protectora con su territorio. Se permite la entrada a los forasteros, pero raras veces son bienvenidos.

Algunos sanctasanctórums sirven como pisos francos o zonas defensivas. Cualquier ciudad con una comunidad significativa de Despertados dispone al menos de un lugar como éste. Son esencialmente puestos de avanzada en territorio enemigo. Como un reflejo de este hecho, el exterior de un sanctasanctórum defensivo es tan poco notorio como la magia pueda hacerlo. A menudo se utilizan conjuros de sigilo para minimizar el impacto psicológico o visual del piso franco. En los pueblos, se puede recurrir a la superstición de los menos sofisticados para convertir el lugar en una casa "encantada" (aunque en verdad sea cierto). La entrada a un sanctasanctórum defensivo de una ciudad puede encontrarse en un callejón oscuro cuyo ambiente tétrico haya sido realzado a través de la magia. Algunos están escondidos por completo, a veces incluso en túneles bajo el nivel de la calle.

Emplazamiento

Las cábalas reclaman un territorio propio, más por afinidad que por la tierra en sí. Los sanctasanctórums de cada grupo se definen por el lugar en el que se encuentran y su relación con la tierra. Los magos perciben la resonancia mágica de su entorno e intervienen para ajustarla a su beneficio.

Si la ciudad planea construir una nueva autopista a través de una línea arcana, es cosa de la cábala detener el proyecto. Las líneas arcanas no pueden desviarse, pero las autopistas sí. Si el proyecto sigue adelante y rompe la línea, los Santuarios locales podrían verse afectados, y la resonancia regional cambiaría.

Los magos defienden con frecuencia la integridad mágica de un emplazamiento para evitar alteraciones en sus conjuros y objetivos. Algunas Sendas están más vinculadas a la tierra que otras. Los Acanthus y los Thyrsus le rinden honores, mientras que los Moros la ignoran.

Además de los rasgos físicos de la tierra, también hay rasgos espirituales. El Reino umbrío surge del otro lado de la Celosía, y las acciones de sus habitantes influyen a menudo en la resonancia del mundo material (puede que incluso en sus rasgos físicos).

Política

Los magos son individuos de ideas fijas. Están bastante seguros de que su forma de practicar la magia (o hacer cualquier otra cosa) es la más apropiada. Poner a varias de estas personas en un mismo lugar puede convertirse en una tortura. La mayoría de los hechiceros reconocen las ventajas de la vida en un sanctasanctórum, pero solo cuando no tienen que enfrentarse a las tensiones que surgen entre ellos.

Sanctasanctórums compartidos

La superioridad numérica es un factor de seguridad, y en el Mundo de Tinieblas la seguridad es un bien preciado. En las grandes ciudades, un solo sanctasanctórum puede albergar más de una cábala. Los protocolos de las cábalas están diseñados para mantener el orden entre los grupos. Aunque los propietarios reales del territorio sean solo uno o dos miembros de una cábala en particular, se considera que el grupo entero es la autoridad con respecto a los magos de las otras cábalas.

Construir un sanctasanctórum decente puede resultar difícil, sobre todo para una cábala joven y recién formada. La ironía, por supuesto, es que los magos jóvenes son los menos capaces de establecer sus propios sanctasanctórums y los que más necesidad tienen de la seguridad que proporcionan estos lugares. Por lo tanto, los iniciados son los primeros en ser reclutados por las cábalas ya establecidas.

Alquiler

Si una cábala funda un sanctasanctórum propio, solo tiene que conservar el lugar en buenas condiciones, mantener las defensas de la estructura (mágicas o no mágicas), y repeler a aquellos que podrían verse inclinados a conquistar el lugar. Casi todas estas tareas son realizadas por miembros designados, pero los no miembros pueden pedir permiso para vivir allí a cambio de encargarse de ciertas labores. En la mayoría de los casos, los trabajos están relacionados con el mantenimiento y la defensa; asegurarse de que las protecciones en puertas y ventanas están en buen estado, encargarse de que la criatura que intenta entrar en el lugar no lo consiga, evitar que una cábala acceda al Santuario, y cosas por el estilo. Pero bajo algunas circunstancias, la cábala residente puede pedir a sus invitados que realicen cometidos o búsquedas más significativas como forma de pagar su alojamiento. Las búsquedas que podrían recaer bajo esta rúbrica podrían incluir: conseguir una gran cantidad de tass con una resonancia específica, investigar la desaparición de otro mago que vivía en el sanctasanctórum, u obtener un texto mágico importante para la biblioteca. Cuanto más grande, prestigioso o suntuoso sea un sanctasanctórum, más difícil será la petición. Al fin y al cabo, los pisos más lujosos son los más caros de alquilar.

Resonancia

Los magos no suelen apreciar los objetos por sus componentes materiales. Todo tiene un lado sutil, una naturaleza mágica o espiritual que lo define con tanta precisión como su aspecto físico. En el caso de los lugares, este elemento etéreo es conocido como resonancia.

La resonancia está marcada por ciertas *cualidades*, la mayoría caracterizadas por emociones (odio, ira, gozo, pena) o de vez en cuando por conceptos (lógica, caos, fascismo, democracia). En otras palabras, los lugares resuenan con emociones o conceptos, influenciando a las criaturas que viven allí o que entran en contacto con la zona de forma regular. Un hospital psiquiátrico, por ejemplo, podría resonar con una cualidad de *locura*, asegurando que los pacientes no se recuperen. Mientras tanto, otro hospital psiquiátrico al otro lado de la ciudad podría estar caracterizado por el *amor*, en cuyo caso los pacientes se mostrarían felices y amigables.

Los espíritus del Reino umbrío son atraídos por resonancias con cualidades similares a sus propias naturalezas. Acostumbran a agruparse al otro lado de la Celosía, influenciando estos lugares con sus poderes espirituales.

Los magos que buscan ejercer control sobre el mundo a través de los Durmientes tienden a poner mucha atención en la resonancia para tratar de fortalecer el tipo de cualidades que les venga mejor. La magia no puede afectar directamente a la resonancia de un lugar (al menos no por mucho tiempo), por lo que es necesario

alterada de forma indirecta para alcanzar las cualidades deseadas. Un mago que quiere que otros sufran en sus cercanías podría torturar y matar a varias personas en su sótano, convirtiendo el lugar en un pozo de desesperación que atraería espíritus del dolor y del sufrimiento, algo que influiría en la zona y aumentaría aún más el dolor. Por otro lado, un mago que busca la paz mundial podría asegurarse de que la resonancia alrededor del edificio de las Naciones Unidas fuese tranquila y pacífica (aunque es lógico que un lugar tan famoso como el edificio de las Naciones Unidas esté repleto de conspiradores sobrenaturales buscando la forma de inyectar sus cualidades preferidas en el lugar).

Santuarios

Donde la fuerza pura de la magia se filtra desde el Mundo celeste (o donde la energía celestial preexistente, atrapada desde la Caída, se recicla), el aura local se satura hasta sobrecargarse, convirtiendo una ubicación natural en un lugar donde suceden cosas extrañas. Para aquellos que saben cómo sacar provecho de ello, estos sitios tienen un valor incalculable.

Los Santuarios poseen un flujo de magia tan fuerte que incluso los no iluminados pueden percibir su poder. Son lugares que cautivan tanto a los Despertados como a los Durmientes, aunque estos últimos no comprendan por qué. Los Durmientes más importantes (desde la perspectiva de un mago) tienen más probabilidades de Despertar en estas zonas que en cualquier otro sitio. No todos los lugares que evocan sensaciones poderosas son en realidad Santuarios, aunque muchos sí lo son, y hay otros que lo fueron en el pasado y podrían volver a serlo si se reabren de forma apropiada.

La sensación causada por un Santuario varía dependiendo de la resonancia de su energía. Un altar religioso puede infundir en un visitante una sensación de miedo espiritual. Un bosque sagrado podría inundarle con un profundo respeto por la naturaleza. Un lugar donde la energía ha sido mancillada podría producir náuseas a sus visitantes. Los Santuarios varían mucho, pero todos tienen algo en común: no se perciben como un espacio normal. Fértiles o hediondos, sagrados o infernales, es imposible confundir un Santuario con un lugar no mágico.

Los Santuarios más fuertes suelen estar situados en lugares altos, como en la cima de una montaña o en lo alto de una torre. Otros pueden encontrarse en cualquier lugar, incluso en las profundidades de un pozo. No hay forma de predecir dónde aparecerán, aunque los magos saben que los lugares altos son los más probables, y acostumbran a buscar por las alturas.

La resonancia de los Santuarios

El Maná que fluye desde los Santuarios es bastante puro, aunque no siempre es así. Algunos emiten una resonancia única justo en el momento en que empiezan a manar. Esta resonancia es relativamente débil, pero puede fortalecerse si se practica mucha magia en sus cercanías. Un Santuario no resonante puede adquirir una resonancia serena si se construye un monasterio místico justo sobre él.

Los Santuarios que obtienen resonancia de esta forma pueden perderla si ninguna fuerza exterior la fortalece durante mucho tiempo. Cien años es más que suficiente para que uno de estos lugares pierda su energía por completo. Si se practica magia diametralmente opuesta cerca de un Santuario con la expresa intención de alterar la resonancia, el tiempo podría reducirse de forma significativa.

Santuarios mancillados

Los Santuarios también pueden mancillarse, ya sea a través de una profanación accidental o deliberada. Algunas emociones negativas, residuos tóxicos o incluso configuraciones geománticas perjudiciales (lo que ciertos magos orientales llaman mal feng shui) pueden manchar la esencia primaria de un Santuario lo suficiente para que su energía se vuelva desagradable, provocando que los conjuros alimentados por dicha energía se manifiesten de forma retorcida.

Los Santuarios mancillados radian magia envenenada en el terreno circundante, echando a perder las cosechas, cortando la leche, haciendo enfermar a los animales y niños, corrompiendo espíritus, e interfiriendo en las ondas de televisión. Accidentes de todo tipo se suceden en sus cercanías. Fuegos espontáneos destruyen casas, mujeres embarazadas abortan, y espíritus malignos entran con más facilidad en nuestro mundo.

Líneas arcanas

Aunque los Durmientes han alcanzado cierto grado de maestría con la electricidad, hay al menos un tipo de energía que el hombre moderno no ha sido capaz de comprender. Las energías de la Tierra fluyen a través de canales repartidos por todo el globo, incluso bajo el agua. Las órdenes afirman que los atlantes utilizaban esta energía para hacer funcionar sus antiguas máquinas y construir maravillas, como las esfinges y las pirámides.

Las líneas arcanas están unidas a los Santuarios, ya que hay más probabilidades de que aparezca uno cuando dos o más líneas se entrecruzan (aunque no siempre sea el caso). Pueden redirigirse o bloquearse alterando la geografía de una región (un hecho que pasa inadvertido para los Durmientes), lo cual puede reducir la fuerza de los Santuarios asociados al lugar.

Los magos con experiencia en el Arcano Cardinal pueden canalizar la energía de las líneas arcanas (a veces llamadas "líneas del dragón") para conseguir que el flujo llegue a donde deseen. Las líneas arcanas son importantes para aquellos hechiceros que practican la geomancia o que necesitan un suministro de energía gratuito, ya que con frecuencia estas personas influyen en las "mareas" de resonancia de una región.

Dominios

Todos los magos aspiran a vivir en un Dominio. Los Dominios representan la cúspide de lo que puede ser un sanctasanctórum: un lugar más allá de lo ordinario, libre de Paradojas, donde toda la magia esté encubierta. A través de la empatía del alma de un mago con un Reino celeste, un Dominio puede establecer un vínculo con dicho reino, permitiendo de ese modo que la magia fluya más libremente.

Los Dominios son edificados sobre los cimientos de una o más piedras del alma. Una piedra del alma es creada cuando un mago introduce de forma intencionada una parte de su alma en algo material. Al hacerlo, pierde un poco de su potencial divino, pero gana poder terrenal. Está creando un Dominio (o convence a un maestro de que lance el conjuro por él con su piedra como base). Los hechiceros a veces combinan sus piedras para crear grandes Dominios.

Una piedra del alma existe como un objeto físico situado en algún lugar dentro de un Dominio (normalmente en la posición más defendible). Si otro mago se apodera de ella, podría usarla para extraer Maná de su propietario o pedirle varios favores. Ningún mago quiere ser el esclavo de otro, de ahí que las piedras estén ocultas y bien protegidas. No siempre son "piedras"; algunas toman la forma de partes de animales (como la garra de un oso), libros, cuadros, joyas o incluso juguetes de niños. Cada piedra es única para su propietario.

En los límites de un Dominio (un área determinada por el número de piedras del alma que haya en el lugar), la magia no causa Paradojas. Pero los testigos Durmientes aún las producen si están en presencia de algún lanzamiento. Los Dominios están muy bien protegidos de toda intrusión Durmiente.

Un Dominio puede tomar la forma de una lujosa mansión rodeada por un muro muy alto para mantener a raya a los intrusos, un ático al que solo se pueda acceder con un ascensor activado por un código, un almacén oculto, un sistema de túneles subterráneo, o incluso una comunidad cerrada donde todos los residentes sean magos o Sonámbulos.

Tumbas, ruinas y lo inexplorado

Lejos de las zonas civilizadas o bien transitadas, existen muchas maravillas extrañas que atraen a los hechiceros ávidos de poder, conocimiento o misterio. Aunque a los Durmientes les gusta pensar que han cartografiado el mundo y han puesto las cosas en su lugar, no se dan cuenta de todo lo que les elude. Criaturas nunca descubiertas deambulan entre las sombras de las junglas, e incluso en suburbios modernos. Ruinas enterradas durante milenios bajo tierra o bajo el mar aún esperan ser encontradas, albergando en su interior objetos de poder inimaginable incluso para los magos modernos.

Tras la Caída de la Atlántida, los supervivientes viajaron en todas direcciones y fundaron colonias en diferentes partes del globo. Signos de sus obras aparecen en algunos escritos del pasado, y hacen referencia a antiguos edificios cuya arquitectura desafía la razón. Eran vistos como

progenitores y portadores del fuego, los maestros que llevaban la luz de la civilización allí donde no existía. Pero en algunos sitios, eran considerados invasores y usurpadores del poder nativo.

En cada región que visitaban, los colonos dejaban signos de su presencia, aunque no siempre reconocibles por los Durmientes. Los templos y las bibliotecas estaban ocultos en laberintos y cuevas profundas, lejos del alcance de aquellos que vivían cerca. Solo la Visión de mago podía revelar sus entradas, y solo los más astutos eran capaces de desarmar las trampas (tanto mágicas como mundanas) colocadas para evitar la intrusión no deseada. Algunos lugares incluso podían teletransportar a los ladrones que superaban las trampas (empleando elaborados conjuros del Arcano Espacio), y se dice que muchos de ellos fueron (y aún lo están) congelados en el tiempo dentro de burbujas mágicas.

Los magos harían cualquier cosa para conseguir acceder a estos lugares. El conocimiento y los tesoros ocultos en su interior prometen suficientes respuestas para elevar cualquier alma a la comprensión suprema. Aquellos que puedan alcanzar la Llave última de los Misterios dejarán de estar atados a las leyes de la Tierra, y podrán entrar en el cielo con sus propios cuerpos. ¿Quién no se enfrentaría a trampas que pueden encerrar tu alma o runas que alteran la mente para encontrar estos depósitos de abundancia mística?

Los reinos invisibles

El mundo físico no es el único mundo que existe. Dentro de su mismo espacio, ocupando la misma geografía, hay un estado de existencia que es invisible e intangible para los sentidos físicos. Este estado es conocido como Crepúsculo. El término se emplea con cualquier ser u objeto efimérico que exista en el mismo lado de la Celosía que las criaturas físicas. Los fantasmas Crepusculares revolotean junto a sus anclas espectrales, los lugares a los que se aferran en este mundo. Los espíritus que cruzan la Celosía y quedan confinados en un ancla inanimada también existen en estado Crepuscular. Aunque algunos Durmientes pueden percibir la presencia de los espíritus como un escalofrío, la mayoría no se entera de nada. Los magos gozan de un sentido muy agudo para estas cosas. Saben que algo va mal casi de inmediato, lo que les permite conjurar Visión de mago para identificar la amenaza.

El estado Crepuscular, la barrera entre el reino espiritual y el material (conocida como Celosía), y el Reino umbrío de efimeria pura (el reflejo distorsionado del mundo material) forman parte de lo que los magos llaman los reinos invisibles. Percibir e interactuar con estos estados o lugares, dependiendo de cómo los defina cada uno, requiere magia. Todos los Arcanos otorgan, en mayor o menor medida, la habilidad de Visión de mago, la capacidad de abrir los sentidos a lo sobrenatural, pero el Arcano Espíritu es el mejor para examinar estos fenómenos.

Muchos magos no se preocupan de los reinos invisibles, algo muy parecido a lo que ocurre con los Durmientes de la ciudad en relación con el campo o las zonas boscosas. No forma parte de la experiencia urbana, así que ¿para qué pensar en ello? El problema es que, a diferencia de los animales que viven lejos de las urbes, las criaturas de los reinos invisibles buscan a los hechiceros, y no siempre por motivos amistosos. Algunos espíritus perciben las almas Despertadas y tratan de aproximarse a ellas, como polillas a una llama; se ven atraídos por el "calor" de su alma Despertada y buscan la forma de que su gélido aspecto también se caliente. Otros podrían acudir a los magos para que les ayudasen a destruir sus anclas. Incluso los hay que podrían querer influir en sus almas o tratar de extraer energía de ellos.

Ya que el mundo invisible es peligroso, los magos necesitan estar alerta en todo momento. Aunque no todo el mundo puede ser experto en el Arcano Espíritu, ayuda tener al menos un miembro que sí lo sea.

Márgenes

A veces la Celosía puede debilitarse lo suficiente como para crear un Margen, un lugar donde el reino material y el umbrío se conectan sin ningún obstáculo que lo impida. Los seres materiales pueden entrar libremente en el Reino umbrío, y los espíritus pueden pasar al mundo físico sin problemas (aunque estos últimos se convierten en Crepúsculo a menos que tengan poderes que les permitan materializarse en cuerpos).

Los Márgenes casi siempre son fenómenos temporales, que se abren durante un tarde o incluso una hora y luego se vuelven a sellar. Aquellos que deambulan por el reino vecino pueden acabar atrapados en el otro lado.

Nadie puede decir qué provoca un Margen, aunque parece estar relacionado con ciertos momentos del año, como el día de todos los santos o el aniversario de un suceso espiritual poderoso que ocurrió en el mismo lugar hace años.

Loci

Los loci (singular: locus) son zonas de poder espiritual donde se genera Esencia, el alimento de los espíritus. Son algo así como abrevaderos para cualquier animal espiritual (tanto en estado Crepuscular como en el otro lado de la Celosía). Los espíritus son atraídos por la cualidad de la resonancia del lugar, de ahí que sean áreas peligrosas para aquellos poco versados en el conocimiento del Arcano Espíritu. Los hombres lobo también pueden reclamar estos sitios como su territorio, algo trágico para los magos que decidan entrar en ellos sin mostrar el respecto apropiado. Pese a los peligros, los chamanes buscan loci como lugares para invocar espíritus.

Santuarios, Márgenes y loci

Un Santuario, un Margen y un locus son fenómenos muy distintos. Aunque es posible que todos aparezcan en el mismo lugar, hay pocas probabilidades. Los Santuarios son lugares que generan Maná. Los Márgenes son zonas donde la Celosía entre el reino material y el umbrío no existe; normalmente son temporales y solo ocurren en ciertos momentos del año. Los loci generan energía como los Santuarios, pero en lugar de Maná, crean Esencia. Los loci que ocurren en áreas donde la Celosía es débil son muy apreciados por los espíritus y hombres lobo, pero casi nunca se conviertan en Márgenes.

La Ascensión

Los magos no acostumbran a concentrarse únicamente en sus ubicaciones terrenales. Les gusta estar atentos al gran cuadro, la "geografía" metafísica del cosmos. Aunque existen dentro del Mundo caído, anhelan el Mundo celeste y pasan sus días tratando de escapar de las cadenas que les atan a un universo de tinieblas.

El Mundo caído consta de dos reinos: el material y el umbrío. Se dice que el umbrío es el espejo o reflejo del material, pero algunos aseguran que es lo contrario, que el material es el reflejo del umbrío. Otros afirman que los dos están interrelacionados, que cada uno influye en el otro en un intercambio continuo. La barrera conocida como Celosía separa ambos reinos.

"Arriba" del Mundo Caído, si esta dirección tiene algún significado real (algunos dirían "alrededor"), se encuentra el Abismo, el vacío de la existencia sin sentido, un agujero negro que devora poco a poco el Mundo caído.

"Arriba" (o "más allá") del Abismo está el Mundo celeste, el verdadero mundo, donde las cosas son como tienen que ser. Está fuera del alcance del Abismo y tiene poder sobre el reino inferior. Éste es el auténtico hogar de todas las almas, la luz que las atrae y les promete una renovación. El Mundo celeste está concebido como un lugar eterno. Solo se conocen cinco reinos (los reinos de las Sendas, descritos arriba), pero se cree que hay muchos más. Su existencia está comprobada gracias a las Atalayas, los edificios mágicos construidos por los reyes atlantes, los Oráculos, para restaurar la esperanza y el poder entre las almas mortales atrapadas en el Mundo caído.

Algunos magos creen que existe otro reino bajo el Mundo caído, un lugar que se separó del Mundo celeste. Es conocido como las Profundidades inferiores. Algunas teorías apuntan a que las criaturas que viven allí consiguen de vez en cuando abrirse paso hasta el Mundo caído, donde necesitan mucho Maná para poder sobrevivir. Y las mejores fuentes están en los Despertados.

Todos estos mundos forman el Tapiz de la Creación, el universo al completo. El objetivo de los Despertados es ascender al Mundo celeste y luchar allí para que todas las almas del Mundo caído queden libres, restaurando de ese modo el equilibrio cósmico que una vez existió antes de que el orgullo de la Atlántida hiciera pedazos la realidad.





CAPÍTULO DOS: PERSONAJES

—¡No puedo apuntarles, se mueven muy rápido! —gritó Glorianna tratando de encontrar un blanco para su pistola automática.

—Mi espada no sirve —dijo Arctos con frustración—. Son efiméricos, pero aun así podemos verlos. ¿Por qué lo harán?

—Solo nos advierten —explicó Morvran, junto a los dos jóvenes magos en la escalera de la antigua basílica—. Si continuamos, se materializarán y nos harán una demostración de sus auténticos poderes.

—Que son... —dijo Arctos, observando con temor a los espíritus con forma de serpiente que volaban en círculos sobre ellos.

—No estoy seguro —replicó Morvran con tono despreocupado—. Los guardianes de este tipo de templos pueden tener cualquier poder que sus creadores les hayan imbuido. Solo hay una forma de averiguarlo.

Morvran levantó un pie y lo acercó poco a poco al siguiente peldaño.

—¡Espera! —Dijo Glorianna—. ¿Y si lo decidimos por votación? Ya hemos conseguido mucho tass. ¿Por qué arriesgarnos?

Morvran dedicó una amplia sonrisa a sus dos aprendices.

—Esto no es una democracia. Mi rango en la orden es superior al de Arctos. Y tú, Glorianna, fuiste invitada bajo mi tutela. Sí, debemos arriesgarnos. No hay más remedio.

Arctos y Glorianna se miraron mutuamente.

—¿Por qué? —dijo Arctos—. ¿Hay algo que no nos hayas contado?

—¿Recordáis la puerta por la que entramos para llegar a esta cámara? —preguntó Morvran.

—Sí —dijo Glorianna—. La que tenía todas esas runas.

—No era una puerta normal, sino un portal espacial. Se cerró a nuestras espaldas. Y no puedo abrirlo.

—¿Qué? ¿Quieres decir que no podemos volver? —exclamó Arctos.

—Exacto. Solo avanzar —contestó Morvran mientras colocaba el pie en el siguiente peldaño, provocando el siseo de miles de serpientes.

La experiencia de esta agudeza mental, que incluye una experiencia de muerte y aniquilación, solo es para el hombre un intento, y marca su hora de mayor riesgo. O bien será engullido por la demencia o surgirá triunfante de ella, iniciado en los significados de las teofanías y las revelaciones.
— Henry Corbin, *El hombre de la luz en el sufismo iraní*

Este capítulo está dedicado a los personajes, los magos que pueblan el mundo oculto de los Despertados. Habla del proceso de creación, los rasgos y sistemas utilizados para ello, las cinco Sendas que los magos recorren en su Despertar y las herramientas que los hechiceros modernos utilizan para practicar su Arte.

Creación de personajes

Vas a crear un personaje para que actúe como tu alter ego en un juego narrativo, donde lo más importante es la historia, el drama y, en fin, los *personajes*. Lo esencial es crearlo basándote en tu visión de su personalidad, pasado y manías (desde sus extraños hábitos hasta todos sus defectos humanos) en lugar de diseñar el hechicero perfecto para invocar demonios o lanzar bolas de fuego.

La adjudicación de rasgos debería ilustrar quién es tu personaje y cómo es su vida; no solo tras el Despertar, sino desde antes de que supiera que podía hacer realidad todo lo que imaginara. ¿Qué esperanzas y sueños tenía cuando era un simple mortal, sujeto a las flechas del infortunio? ¿Cómo ha cambiado desde el Despertar? ¿Usa la magia para cumplir sus sueños, o los ha dado por perdidos para perseguir unos nuevos? El Narrador puede ayudarte a moldear tu personaje actuando como árbitro para todo tipo de ideas y preguntas.

Proceso de creación de personajes

Utiliza las reglas de creación de personajes del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, y añade la siguiente plantilla durante el quinto paso.

Elige una Senda (consulta las páginas 92-106).

Elige una orden (consulta las páginas 38-52).

Para los Arcanos de inicio, adjudica 2 círculos a un Arcano, 2 círculos a un segundo Arcano, y 1 círculo a un tercer Arcano. Dos de ellos deben pertenecer a los Arcanos regentes de tu personaje (basados en su Senda). Finalmente, asigna 1 círculo adicional a cualquier Arcano.

El personaje aprende seis círculos de fórmulas. La puntuación de una fórmula es igual a los círculos del Arcano más alto necesario para conjurarla. El personaje puede escoger fórmulas de cualquiera de sus Arcanos, aunque ninguna puede tener una puntuación más alta que los círculos del personaje en ese Arcano.

Los magos pueden tener Méritos adicionales de una lista especial (consulta las páginas 80-89).

En este juego, la Moralidad se denomina Sabiduría (consulta la página 79).

Primer paso: concepto

El concepto que describe al personaje es el cimiento sobre el que se construye su armazón. Por muy complejas o confusas que sean tus decisiones, seguro que tienes una imagen clara en la que poder basarte. El concepto es una idea general que muestra a los demás cómo es tu personaje.

Normalmente basta con algo simple, un sustantivo y un adjetivo; explorador intrépido, bibliotecario excéntrico, detective insensible, superviviente obsesionado. Pero también puede ser más detallado: "mi personaje es un ex policía que fue expulsado del cuerpo por comportarse violentamente. No podía soportar que los malhechores quedaran en libertad y se tomó la justicia por su mano. Trabaja de vigilante, y ahora que puede recurrir a la magia, se va a tomar justa venganza".

También puedes decidir que el concepto incluya su Senda y orden aunque, al ser nuevo en el mundo Despertado, tal vez prefieras no incorporar estos elementos. Si estás creando un personaje que aún no ha despertado, deberías diseñar un concepto para un mortal que no es consciente de la magia como fuerza que puede esgrimir.

Segundo paso: elegir los Atributos

Ahora ha llegado el momento de elegir los Atributos, la forma de transformar tu decisión sobre la naturaleza del personaje en reglas cuantitativas. Básicamente definen sus aptitudes naturales. ¿Es fuerte? ¿Listo? ¿Carismático? ¿Obstinado? Los personajes disponen de nueve Atributos, divididos en tres categorías: Mental (Inteligencia, Astucia, Aplomo), Física (Fuerza, Destreza, Resistencia), y Social (Presencia, Manipulación, Compostura).

El primer paso es decidir cuál de estas tres categorías es la *primaria*, la categoría en la que sobresale el personaje. Luego hay que elegir la secundaria, la que no domina del todo mal pero tampoco del todo bien, y finalmente la terciaria, la más débil de todas. Un personaje podría ser un atleta nato, con la categoría Física como su primaria, pero al mismo tiempo ser muy tímido en las situaciones sociales; su Social sería la categoría terciaria. Tienes vía libre para evitar los estereotipos; tu atleta podría ser fuerte (puntuación de Fuerza alta), pero quedarse sin resuello con mucha facilidad (puntuación de Resistencia baja), y aunque su Presencia y Manipulación sean bajos, podría tener una puntuación decente de Compostura, lo que significa que no es demasiado bueno haciendo amigos pero tampoco es un negado.

Todos los personajes comienzan con un círculo en cada Atributo, que representa las aptitudes básicas humanas. Asigna cinco círculos a la categoría primaria, cuatro a la secundaria, y tres a la terciaria. Por ejemplo, el atleta podría repartir cinco círculos entre los Atributos Físicos, cuatro entre los Mentales, y tres entre los Sociales.

Comprar el quinto círculo de cada Atributo cuesta dos círculos. Si quieres que tu atleta tenga una Fuerza de 5, necesitas gastar cinco círculos (recuerda, el primero es gratis, los tres siguientes cuestan un círculo, y el último cuesta dos).

Tercer paso: elegir las Habilidades

Las Habilidades se dividen en las mismas categorías que los Atributos: Mentales, Físicas y Sociales. Las habilidades Mentales representan el conocimiento del mundo, y pueden mejorarse por medio del estudio y la práctica. Las Habilidades Físicas representan el entrenamiento, y mejoran a través de la práctica y la repetición. Finalmente, las Habilidades Sociales se basan en la experiencia personal, y se mejoran relacionándose con los demás o cometiendo errores.

Como los Atributos, las categorías de las Habilidades tienen un orden de prioridades: primaria, secundaria y terciaria. La categoría primaria recibe once círculos, la secundaria siete, y la terciaria cuatro. Hay que tener en cuenta que, a diferencia de los Atributos, los personajes no comienzan con un círculo en cada Habilidad; es posible no tener ningún círculo en alguna de ellas, lo que representa una carencia completa de práctica en esa área. De hecho es muy normal, ya que los mortales no pueden saberlo todo. Como con cualquier rasgo, comprar el quinto círculo de una Habilidad cuesta dos círculos.

Cuarto paso: elegir las Especialidades de Habilidad

Aunque los personajes pueden tener mucha práctica en alguna actividad, como conducir vehículos o el estudio del ocultismo, lo más probable es que sobresalgan en ciertos aspectos de la misma. Por ejemplo, a Jack "Serpiente" Turner se le dan muy bien las motos. Podría conducir casi todos los vehículos, pero la mayor parte de su experiencia ha sido con su Harley. En términos de juego, un personaje como éste puede tener tres círculos en Conducir, con una Especialidad en motocicletas.

Elige tres Especialidades de Habilidad para tu personaje. Deben ser muy específicas, aunque puedes escoger más de una para la misma Habilidad.

Siguiendo el ejemplo anterior, Jack "Serpiente" Turner podría tener una Especialidad tanto en motocicletas como en vehículos todoterreno.

Quinto paso: añade la plantilla de mago

Cuando un personaje Despierta, su mundo cambia por completo. Ve cosas que nadie más puede ver, percibe las ondulaciones invisibles en las corrientes de la realidad, y conoce la existencia de un reino superior que está vedado para la mayoría de los mortales. Su voluntad es palpable en el mundo; es una persona mágica.

Hay que tener en cuenta que un personaje no puede tener varias plantillas sobrenaturales, y algunos Méritos no están disponibles para los personajes sobrenaturales. Un vampiro o un hombre lobo no pueden Despertar, y por lo tanto no tienen acceso a muchos de los Méritos mágicos de las páginas 80-89.

Senda

La Senda de un mago representa su conexión innata con una realidad superior. Es el resultado de su Despertar. Su alma ha viajado a uno de los cinco Reinos celestes y su nombre ha quedado inscrito en la Atalaya de ese lugar. A través de esta conexión empática, puede echar mano a las leyes de dicho reino y lanzar conjuros.

La Senda de un personaje da color al aura de su magia, y con frecuencia influye en su imaginación e incluso en su forma de comportarse. Su Reino celeste le llama, y él se siente como en casa entre lugares o imágenes que evoquen sus extrañas tierras. La simbología y los mitos que sugieren la presencia de su reino también son importantes y vitales para su método de practicar el Arte.

Los magos debaten sobre si la Senda de alguien está predestinada o es escogida por el libre albedrío de su alma. Hay muchas pruebas que apuntan a ambas teorías, y la mayoría se limita a encogerse de hombros y asegurar que todo es posible en el Mundo celeste.

Lee las descripciones de las cinco Sendas (páginas 92-106) y determina cuál es la mejor para tu personaje.

Órdenes

Una orden es una organización social dedicada a la mejora de los magos y al perfeccionamiento del Arte para propósitos de cumplir los objetivos que se ha impuesto. La mayoría asegura descender de la Atlántida, si bien una de ellas es mucho más moderna y trata de unificar los puntos de vista científicos y mágicos. Aunque a veces trabajan juntas, cada una adopta sus propios objetivos y prácticas, lo que es causa de conflicto, sobre todo cuando está en juego la posesión de ciertos recursos mágicos.

Aunque un personaje se inicia en una orden durante su creación, puede abandonarla cuando lo desee y unirse a otra (o irse por su cuenta y convertirse en un "apóstata"). Pero aquellos que dejan sus órdenes son despreciados por sus antiguos compañeros y pueden encontrarse con un clima de desconfianza entre los miembros de la nueva orden. Si un mago no puede demostrar la disciplina para permanecer con aquellos que lo educaron tras su Despertar, quizá carezca de la determinación necesaria para alcanzar la maestría en el Arte. Estas personas pueden poner en peligro a los demás, especialmente si son tan volubles como para aceptar cualquier alianza que les ofrezcan. Los magos no hacen amistades con mucha facilidad; confían en la sabiduría de sus órdenes para apartar a los indignos de su atención.

Cada orden enseña varios secretos mágicos a sus miembros. Son similares a las Especialidades de Habilidad, salvo que solo atañen al lanzamiento de fórmulas mágicas, aquellas que han sido codificadas por un maestro y practicadas por un lanzador. Cuando un mago lanza una fórmula que utiliza una de las Especialidades de fórmula de su orden, obtiene una bonificación de +1 en la reserva de conjuración. A diferencia de las Especialidades de Habilidad, las Especialidades de fórmula indican una Habilidad completa en vez de una función especializada de la misma. Sus beneficios solo se aplican durante el lanzamiento de una fórmula que utilice la Habilidad en cuestión. Las Especialidades de fórmula son:

- **El Concilio Libre:** Ciencia, Pericias, Persuasión
- **La Escala de Plata:** Expresión, Persuasión, Subterfugio
- **La Flecha Adamantina:** Atletismo, Intimidación, Medicina
- **Los Guardianes del Velo:** Investigación, Sigilo, Subterfugio
- **El Mysterium:** Investigación, Ocultismo, Supervivencia

Atributo de Aguante predilecto

El Despertar agudiza la mente de una persona hasta tal punto que le permite concentrarse mejor y ser menos propenso a las sorpresas. Los magos obtienen una bonificación de +1 en su puntuación o bien de Aplomo o de Compostura, dependiendo de su Senda.

Senda	Atributo de Aguante predilecto
Acanthus	Compostura
Mastigos	Aplomo
Moros	Compostura
Obrimos	Aplomo
Thyrsus	Compostura

Arcanos

Todos los fenómenos del universo pueden describirse en función de las acciones de diez principios elementales; los Arcanos, los secretos de la Creación. La práctica de los Arcanos es el estudio de los Misterios, la verdad que se esconde tras las ilusiones del mundo.

La comprensión que tiene un mago de los Arcanos y sus interrelaciones son los mecanismos que utiliza para alterar la realidad de acuerdo con su imaginación. El poder en bruto para hacerlo proviene de su Gnosis (ver abajo); los efectos de la magia proceden de su dominio sobre los Arcanos.

La magia es la aplicación de las leyes del reino al que pertenece la Senda de un mago (por virtud de la Atalaya de dicho reino) sobre la realidad cotidiana. Cada Reino celeste posee sus propias leyes, dispone de dos Arcanos regentes (los dos extremos del mismo tema en sus manifestaciones vulgares y sutiles) y tiene un Arcano inferior, un principio que es especialmente débil en ese reino. Los magos no pueden mejorar su comprensión del Arcano inferior de su Senda más allá de lo básico (dos círculos) sin ayuda de un hechicero de otra Senda.

Senda	Arcanos regentes	Arcano inferior
Acanthus	Tiempo/Destino	Fuerzas
Mastigos	Espacio/Mente	Materia
Moros	Materia/Muerte	Espíritu
Obrimos	Fuerzas/Cardinal	Muerte
Thyrsus	Vida/Espíritu	Mente

Un mago puede llegar hasta el quinto círculo en un Arcano regente, o hasta el segundo en el Arcano inferior. Para aprender el quinto círculo en cualquier Arcano que no sea regente, debe encontrar a un profesor que tenga ese Arcano como regente. De igual modo, para superar el límite de dos círculos en su Arcano inferior, debe buscar a alguien que no tenga dicho Arcano como inferior. Para más información, consulta la sección "Las leyes de las realidades superiores", página 132). Si los círculos en los Arcanos de un mago, una vez que ha terminado la creación del personaje, superan los permitidos por su Senda, se asume que ha sido instruido por un mago de otra Senda.

Gnosis

Una vez que un personaje Despierta, comienza a entender la realidad en términos de verdades celestiales, y ve con claridad las mentiras de las presunciones y los paradigmas del Mundo caído. La Gnosis representa su grado de comprensión celestial, su conexión con el mundo superior y su capacidad para canalizar sus energías hacia el mundo inferior. Permite a un mago practicar la magia, aunque qué efectos tenga esto depende de su conocimiento de los Arcanos.

El Despertar de un personaje le otorga un círculo de Gnosis. Pueden invertirse círculos de Mérito para aumentar la puntuación, en una proporción de tres círculos de Mérito por cada uno de Gnosis adicional. En otras palabras, puedes gastar tres de tus siete círculos de Mérito para tener Gnosis 2, o seis para tener Gnosis 3.

Sexto paso: elegir los Méritos

Un jugador dispone de siete círculos de Mérito que puede distribuir a su elección. Estos rasgos deberían encajar en su concepto del personaje. No tiene sentido que un Thyrsus ermitaño en el desierto disponga de círculos en el Mérito Fama, a menos que forme parte de su pasado. Un Narrador puede alentar o prohibir ciertos Méritos, o incluso otorgar un círculo gratis (que represente un contacto político crucial para la crónica, por ejemplo). Comprar el quinto círculo de cualquier Mérito cuesta dos círculos.

La Alta lengua

Todas las órdenes enseñan a sus iniciados los rudimentos de la Alta lengua atlante. Cada miembro gana el Mérito Alta Lengua (página 84) sin coste alguno. Los apóstatas son una excepción, a menos que lo compren invirtiendo uno de sus siete círculos de Mérito iniciales o gastando los puntos de experiencia necesarios.

Consulta las páginas 80-89 para una descripción de los Méritos disponibles solo para magos.

Séptimo paso: determinar las Ventajas

Las reglas referentes a las Ventajas pueden encontrarse en las páginas 90-105 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Lo que sigue está menos relacionado con la mecánica del juego y más con la importancia de ciertas Ventajas para los personajes magos.

Voluntad

La magia puede ser una práctica engañosa, y los magos necesitan toda la concentración de la que puedan echar mano para hacer que las cosas que imaginen se hagan realidad. La Voluntad es un bien muy preciado cuando la situación reduce las reservas de dados de conjuración de un hechicero y éste necesita un estallido de concentración que le estimule. Como ya es habitual, gastar un punto de Voluntad otorga una bonificación de +3.

Los maestros de un Arcano pueden sacrificar un círculo de Voluntad para crear una fórmula. Pueden invertirse puntos de experiencia para recuperar los círculos de Voluntad perdidos a un coste de 8 puntos de experiencia por círculo. Consulta la sección "Diseño de fórmulas", en la página 291.

Puedes gastar Maná en el mismo turno en el que gastas un punto de Voluntad. Para más información sobre el gasto de Maná, consulta la página 77.

Sabiduría

Una persona que Despierta corre el riesgo de perder el equilibrio en el mundo real. Su capacidad para hacer que sus sueños se hagan realidad es una enorme tentación. Muchos sucumben al encanto del poder y emplean su magia para actividades banales (coger el periódico y preparar café desde el sofá) o monetarias (controlar las mentes de los demás o convertir el plomo en oro). Aquellos que no se ganan su lugar en el mundo venciendo las dificultades con las lecciones aprendidas, corren el riesgo de apartarse del sendero de la Sabiduría.

La ética de un mago no es solo una medida de su moralidad o su estabilidad psicológica ante la adversidad, sino de su capacidad para resistir las tentaciones de su propia magia, para usarla sabiamente y solo cuando sea necesario, y para no causar daño a los demás, sobre todo a aquellos que no conocen el mundo mágico y no pueden defenderse de él.

Como regla opcional, los Narradores pueden dejar que los jugadores empleen la plantilla de mago durante la creación del personaje para cambiar círculos de Sabiduría por puntos de experiencia. Este cambio refleja un acto de arrogancia que tuvo el mago en el pasado y del que aprendió una lección (en forma de puntos de experiencia), pero que también ha dejado una profunda cicatriz (de ahí la pérdida de Sabiduría). Los jugadores pueden sacrificar un círculo de Sabiduría por 5 puntos de experiencia, hasta un máximo de 10 puntos de experiencia (es decir, que solo pueden invertir dos círculos de Sabiduría).

Hay que tener en cuenta que reducir la Sabiduría de esta forma también reduce los puntos de Maná iniciales durante la creación del personaje.

Virtudes y Vicios

Pese a todo su poder y comprensión celestial, un mago sigue siendo humano. Posee las mismas ventajas y debilidades que un mortal, y por tanto comienza con los mismos Vicios y Virtudes. Es improbable que estos rasgos cambien durante el Despertar, si bien el Narrador podría permitir una pequeña alteración si ocurrió algo destacable en ese periodo. Aunque la naturaleza esencial de las Virtudes y los Vicios no cambia, los riesgos de caer en ellos aumentan. Un mago que busca propagar la Esperanza lo tiene más fácil cuando es capaz de obrar maravillas con un simple gesto de la mano, pero su Vicio de Envidia resulta más difícil de evitar cuando tiene el poder de provocar la caída de un rival.

Además, cada vez que un mago incurre en su Virtud o Vicio, su nimbo (la expresión de su aura mágica) puede volverse visible para los demás, incluidos los Durmientes. Consulta "Nimbo" en las páginas 78-79 si quieres saber más.

Prueba de fuego

Los Narradores pueden, si lo desean, dejar que los jugadores gasten algunos puntos de experiencia antes de que el juego dé comienzo para representar la parte de sus vidas entre el Despertar y el inicio de la crónica.

Aficionado	0 puntos de experiencia
Mago estándar	35 puntos de experiencia
Mago veterano	75 puntos de experiencia
Mago experto	120+ puntos de experiencia

Octavo paso: Despertar a la vida

Llegado a este punto, tu personaje está bien delimitado, al menos en lo que respecta a las reglas. Ahora tienes que averiguar qué significan sus rasgos y puntuaciones. La parte esencial de tu alter ego no es la terminología que lo describe, sino los detalles dramáticos que le traen a la vida. ¿De qué color es su pelo? ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo se comporta? ¿La gente lo mira cuando entra en una habitación o pasa inadvertido?

Todos estos elementos pueden responderse con solo mirar los rasgos. ¿Tiene una puntuación de Presencia alta? Entonces atrae la atención aun cuando no está haciendo nada notable. ¿Tiene una puntuación de Astucia baja? Entonces tal vez le cueste mucho decidir qué tipo de café quiere pedir, y suele formar tras de sí una cola de clientes irritados. ¿Es su Compostura digna de mención? Entonces nada le afecta, ni los insultos ni los sucesos chocantes, como un accidente de coche a pocos metros.

Pero aparte de los rasgos y las puntuaciones, también existen hábitos y rarezas que todo el mundo tiene y que dejan traslucir su singularidad. ¿Tu personaje solo fuma rubio? ¿Tiene algún tatuaje o *piercing*, o su piel está impecable? ¿Va a la moda o consigue su ropa en un centro de caridad?

Finalmente, ¿cómo han cambiado todos estos elementos tras su Despertar? ¿Ha dejado de fumar, o ahora fuma en pipa creyendo que eso le hace parecer más sabio? ¿Actúa con más convicción o sigue tartamudeando? Hay muchas formas de responder a estas preguntas, y las respuestas que elijas son únicas para tu personaje.

Estilo y sustancia

La práctica de la magia no es insípida ni repetitiva. Cada mago adopta un estilo, ya sea propio, embellecido por su cultura, o representativo de su Senda u orden. La mayoría de los hechiceros modernos mezclan todas estas influencias, aunque algunos buscan la "pureza" de un estilo único.

Un estilo mágico consta principalmente de una serie de símbolos, un grupo de señales y sellos que el mago utiliza como apoyo para sus conjuros, de una forma similar a cómo se emplean las mudras para activar fórmulas, como regla nemotécnica para la imaginación. En occidente, esto significa una mezcolanza de varios símbolos ocultistas, desde pentagramas hasta jeroglíficos egipcios o el Tarot, lo que sea con lo que se sienta cómodo el mago. Dichos símbolos se emplean para activar la imaginación y fortalecer la empatía del hechicero con su Atalaya. Se cree que estos signos (incluidos los de los Durmientes) resuenan en ciertos Reinos celestes, al igual que ocurre con varias creencias y mitologías (consulta "Simbología celestial" en las páginas 34-35).

En algunas culturas, los magos eligen practicar su Arte dentro de las tradiciones espirituales o sobrenaturales conocidas por los Durmientes de esa cultura. Los hechiceros también fueron Durmientes, y el significado que estas imágenes tuvieron para ellos no ha desaparecido con el Despertar; de hecho, se ha vuelto más profundo. No es raro encontrar a un mago cristiano que emplea las técnicas más esotéricas de su religión, un chamán amazónico que habla con el mismo vocabulario espiritual que los *curanderos* Durmientes, o incluso un hechicero europeo que se sumerge en la cultura de las runas nórdicas. Lo que hace diferente a estos magos de sus contrapartidas Durmientes (aparte del hecho de que están Despiertos y pueden lanzar conjuros de verdad) es su conocimiento del Mundo celeste y el sistema atlante del Ars Mysteriorum; la verdad que se esconde bajo la superficie.

Tu personaje mago adoptará su propio estilo mágico, aunque se trate de una mezcla ecléctica de todo tipo de inspiraciones. Puede elegir símbolos de importancia personal (quizá desde antes de su Despertar), de trascendencia para el Reino celeste de su Senda (imágenes de animales totémicos para la Naturaleza Primordial, por ejemplo) o que ejemplifiquen su orden (como los asociados con la guerra espiritual para la Flecha Adamantina). La elección es tuya; ningún mago puede decirle a otro qué estilo debería utilizar (aunque eso no evita que algunos lo intenten...).

El preludio

El preludio, un método opcional de juego que te permite conocer mejor a tu personaje, sirve para esbozar la historia que lo condujo a su Despertar, cuando su vida cambió para siempre. Es básicamente una sesión de juego entre el Narrador y tú, que ayuda a comprender mejor al personaje y cómo hay que interpretarlo.

Crea tu personaje de la forma habitual, pero ignora el quinto paso; aún no es un mago. Si el Narrador te lo permite, puedes saltártelo, asignar tus círculos de Mérito, y luego, tras el Despertar, volver a cambiarlos; cualquier Aliado, Contacto o Recursos que tenga podría evaporarse junto con su antigua vida una vez que entre en el mundo mágico.

Dirigir el preludio

El despertador te saca de tus sueños pero, cuando lo apagas, te das cuenta de que ha estado sonando durante más de diez minutos. Si no te das prisa, llegarás tarde al trabajo. Te das una ducha rápida, y coges un bollo medio duro para comértelo por el camino mientras al mismo tiempo buscas las llaves del coche. Cuando llegas junto a él, casi te da un patatús. El techo, el capó, las puertas, todo está lleno de pintadas. Es como si hubiesen sacado tu coche de un barrio marginal, excepto que las pintadas no pertenecen a ninguna banda, de eso estás seguro. Son cráneos y pentagramas, con extrañas letras de un alfabeto que nunca has visto.

Los preludios dan verosimilitud al inicio de tu personaje y lo sumergen en el mundo normal del que todos formamos parte. Aún no es consciente de la existencia de la verdadera magia. Aunque algunos podrían estar familiarizados con el ocultismo, sería el típico material que uno puede encontrar en las librerías.

Lo más importante al comienzo de un preludio es traer a tu personaje a la vida, tener la ocasión de mostrar sus peculiaridades. El Narrador puede imponer decisiones para que el preludio siga adelante, pero debería dejarte reaccionar con libertad ante los diferentes acontecimientos. Podrías descubrir que al personaje le gustan más las hamburguesas que el pollo. Aunque puede parecer algo trivial, esto determina los lugares a los que va a comer, añadiendo atmósfera a lo que podría ser la escena de un crimen o el sitio donde un antagonista decidiera hacer de las suyas.

Una vez que llegas a la oficina y enciendes el ordenador, te das cuenta de que no puedes quitarte las pintadas de la cabeza. Decides ignorar el informe que tienes que rellenar y comienzas a navegar por la red, buscando algo parecido a lo que han pintado en tu coche. Tras casi dos horas de esfuerzos infructuosos, encuentras una página con el cráneo y el pentagrama de antes, exactamente los mismos que los de tu BMW. "La logia de la noche luminosa". ¿Qué es esto, una secta? Para tu sorpresa, hay una dirección... a tres manzanas de distancia de tu casa.

Los preludios de Mago deberían indicarte qué tipo de actividades quiere seguir tu personaje durante el curso de la crónica. En el caso de un hechicero, se trataría de encontrar el significado de pistas misteriosas e imágenes sugestivas, y su conexión con algo de mayor importancia. El combate también podría ser un factor, pero en este momento no sería el principal; solo la magia lo es. El preludio debería ser un retrato más o menos exhaustivo del mundo esotérico en el que muy pronto se verá inmerso el personaje.

Está a punto de anochecer, y lo único que te apetece es volver a casa para ver la reposición de Seinfeld. Pero entonces ves que alguien entra en la logia; al parecer la puerta está abierta. Es una mujer de aspecto envidiable. No es el tipo de chiflada que esperarías encontrar allí. Sales de los arbustos que te cubren y cruzas la puerta como quien no quiere la cosa. La sala es inmensa y está repleta de bancos como los de las iglesias. En el extremo más lejano hay un altar. La mujer, a medio camino de ese lugar, se gira para mirarte, sonríe, y luego se vuelve de nuevo para seguir andando. Corres tras ella. Comienzas a sudar, pero no sabes por qué; la temperatura es normal. Tu corazón late con rapidez, como si se estuviese anticipando a algún asalto, pero no hay nadie más, aparte de la mujer. Ya en el altar, la joven levanta una copa de plata. Te dedica una sonrisa, pero no amistosa sino burlona. Te está esperando. Te paras y comienzas a retroceder, con los pelos de punta sin ninguna razón aparente. Te sientes como un animal que ha caído en una trampa. Ella inclina la copa y el agua de su interior empieza a derramarse. Cuando el chorro cae en el altar, todo tu mundo desaparece, y quedas abandonado en un abismo de oscuridad. En la distancia, oyes una risa. Gritas de furia y desesperación... y casi al instante descubres que una enorme torre de hierro se alza ante ti.

A veces es suficiente un simple gesto o una palabra susurrada para conseguir que la conciencia de un Durmiente atraviese el Abismo y alcance el Reino celeste donde Despertará. Pero hasta ese gesto o palabra están impregnados de una atmósfera llena de significado, aunque no esté claro para el personaje. Existe un ambiente de profunda espiritualidad incluso en los Despertares más infernales.

El Narrador decide, en parte según las elecciones de tu personaje, si el Despertar es un verdadero viaje espiritual (la conciencia del mago abandona su cuerpo por un momento para alcanzar el Reino celeste) o si es una extraña obra de teatro (su conciencia sigue en su cuerpo, pero el mundo a su alrededor cambia a través de sus percepciones celestiales). Ambos tipos son igual de válidos, y la elección depende más de la atmósfera que de cualquier otra cosa.

La culminación del preludio es el Despertar del personaje y los primeros pasos que realiza cuando sus ojos se han abierto del todo. Es el momento más importante de su vida, y permite atisbar los asuntos, las imágenes y los destinos que perseguirá durante el resto de su carrera mágica.

El nombre umbrío

Los magos no suelen usar sus nombres verdaderos entre otros obradores de la voluntad. Los nombres verdaderos permiten a tus enemigos acercarse a ellos (es más difícil lanzar un conjuro sobre un mago cuyo nombre no conoces), encontrar a sus familias o acceder a sus cuentas corrientes. Si identificar a un ladrón es un problema potencial para la mayoría de los Durmientes, no digamos para los magos. Por ese motivo, los hechiceros adoptan un "nombre umbrío", un apodo con el que identificarse frente a los demás.

La lista de nombres umbríos y su forma de crearlos es interminable. Un mago adopta un nombre (o acepta uno de su mentor) que sea importante para él, que represente un concepto, una persona, un lugar o un suceso: "Aurora" por el amanecer, "Zorro Gris" por un animal totémico, "Diez Truenos" por la fuerza. Podría ser un término muy utilizado por un mentor, que recuerde algún logro de gran importancia o un fracaso del que personaje haya aprendido mucho: "Saltamontes" (como no), "Arctos" el pequeño oso, "Glorianna" la pequeña princesa. A veces se emplean palabras en latín, griego, egipcio, sánscrito o algún otro idioma antiguo: "Avesta" la llama eterna, "Valetudo" el saludable. También es posible encontrar a personas que utilicen nombres de filósofos, dioses, héroes o incluso monstruos: "Zenón" el filósofo griego famoso por su paradoja, "Hécate" diosa de lo arcano, "Tlaloc" el dios azteca de la lluvia. Algunos incluso sacan sus nombres de las novelas.

Como parte de su iniciación en una orden, se espera que un mago presente su nombre umbrío. Incluso los apóstatas adoptan uno para protegerse de los asaltos empáticos.

Preguntas y respuestas

Tras terminar el preludio, la mejor forma de acabar el proceso de creación es responder algunas preguntas. Así confirmas las elecciones que has hecho y dejas claro algunos puntos que aún no se han decidido.

- **¿Qué edad tienes?**

¿En qué año naciste y qué edad tenías cuando Despertaste? ¿El Despertar te envejeció o te hizo emocionalmente un niño? ¿Aparentas los años que tienes?

- **¿Hubo algo destacable en tu niñez?**

¿Cómo fueron tus primeros años? ¿Te llevabas bien con tu familia o tenías problemas en casa? ¿Te gustaba el colegio? ¿Por qué? ¿Fue todo un desafío o insultaba tu inteligencia? ¿Encajaste bien en el instituto o fuiste un marginado? ¿Formaste tu propia

Referencia rápida de la plantilla de mago

Los pasos iniciales de la creación de un personaje se encuentran en el **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, páginas 34-45. La plantilla de los magos resume los cambios que deben efectuarse en un personaje Despertado.

Senda

Escoge una Senda. Cada una está asociada al Reino celeste del que el mago extraerá su magia. Esto también determina los Arcanos regentes del personaje.

Acanthus: la Senda del Abrojo, la Atalaya del Espino de Lunargenta, el Reino de Arcadia, el país de los encantamientos, el hogar de las hadas. Sus Arcanos regentes son Destino y Tiempo. En la baraja del Tarot, los *encantadores* representan al tonto, aquellos que confían en la suerte y la intuición para guiar su camino.

Mastigos: la Senda del Flagelo, la Atalaya del Guantelete de Hierro, el Reino del Pandemonio, el país de las pesadillas, el hogar de los demonios. Sus Arcanos regentes son Mente y Espacio. En la baraja del Tarot, los *brujos* representan al diablo, aquellos que actúan con una voluntad indomable.

Moros: la Senda del Hado, la Atalaya de la Moneda de Plomo, el Reino de Estigia, el país de las criptas, el hogar de las sombras. Sus Arcanos regentes son Muerte y Materia. En la baraja del Tarot, los *nigromantes* representan a la muerte, aquellos que permanecen inmutables durante los cambios.

Obrimos: la Senda del Poderoso, la Atalaya de la Llave Dorada, el Reino del Éter, el país de las esferas celestiales, el hogar de los ángeles. Sus Arcanos regentes son Fuerzas y Cardinal. En la baraja del Tarot, los *teúrgicos* representan a la fortaleza, aquellos que siguen un mandato divino.

Thyrsus: la Senda del Éxtasis, la Atalaya del Libro de Piedra, el Reino de la Naturaleza Primordial, el país de los tótems, el hogar de las bestias. Sus Arcanos regentes son Vida y Espíritu. En la baraja del Tarot, los *chamanes* representan a la luna, aquellos que siguen las acciones impulsivas y apasionadas.

Orden

Elige una orden, una sociedad mística de la que hacerte miembro. Si no quieres unirte a ninguna, escribe "apóstata" en tu hoja de personaje. Las órdenes enseñan a sus miembros a utilizar las fórmulas de modo más eficiente a través de las *Especialidades de fórmula*. Consulta "Especialidades de fórmula", página 75.

El Concilio Libre trata de escapar de las estructuras del pasado y modernizar el arte de la magia. *Especialidades de fórmula:* Ciencia, Pericias, Persuasión.

La Escala de Plata desea establecer una jerarquía apropiada en el mundo de los Despertados, con sus miembros en la cúspide. *Especialidades de fórmula:* Expresión, Persuasión, Subterfugio.

La Flecha Adamantina defiende los sanctasanctórums y las cábalas con su magia de combate. *Especialidades de fórmula:* Atletismo, Intimidación, Medicina.

Los Guardianes del Velo protegen los Misterios de aquellos que quieren expoliarlos o revelarlos a los no iluminados. *Especialidades de fórmula:* Investigación, Sigilo, Subterfugio.

El Mysterium busca todo conocimiento valioso que esté oculto tanto en el mundo material como en el espiritual. *Especialidades de fórmula:* Investigación, Ocultismo, Supervivencia.

Atributo de Aguante predilecto

Un mago recibe un círculo adicional en el Atributo de Aguante predilecto de su Senda.

Acanthus	Compostura
Mastigos	Aplomo
Moros	Compostura
Obrimos	Aplomo
Thyrsus	Compostura

Arcanos

Los personajes ganan 2 círculos en un Arcano, 2 círculos en un segundo Arcano, y 1 círculo en un tercer Arcano. Dos de estos Arcanos deben ser regentes para su Senda (ver arriba). Finalmente, obtienen 1 círculo adicional para invertirlo en el que quieran. Puede usarlo para aprender un cuarto Arcano o para mejorar uno de sus tres Arcanos existentes.

Cardinal: la magia en sí; el Maná, las ilusiones y el encantamiento.

Destino: suerte, posibilidades, juramentos y maldiciones.

panda, algo que presagiase lo que iba a ocurrir en el futuro? ¿Cómo te fue después de la graduación? ¿Fuiste a la universidad o te pusiste a trabajar? ¿Estás o estuviste casado? ¿Tienes buenos amigos o solo son conocidos?

- **¿Qué tipo de persona eres?**

¿Cómo eras antes de Despertar? ¿Un ejemplo a seguir o un bala perdida? ¿Eras amable con los extraños o te costaba mucho trabajo abrirte a los demás? ¿Eras maleducado con aquellos que te faltaban al respeto o ponías la otra mejilla?

- **¿Has tenido alguna experiencia sobrenatural?**

¿Cuándo sentiste por primera vez el roce de la magia? ¿Fue una sensación de maravilla o una pesadilla que aún te persigue? ¿Has visto a algún espíritu o fantasma, o fuiste testigo de algo que no se puede explicar con las leyes físicas actuales? ¿Crees que el ocultismo está relacionado con Satanás, o tu mente es más abierta?

- **¿Cómo fue tu Despertar?**

Si no ha habido preludio, ¿tu alma viajó a un Reino celeste, o tuviste un sueño vívido en el que el mundo pareció volverse patas arriba? ¿Fue esclarecedor o espantoso (o ambas cosas)?

- **¿Quién fue tu primer mentor?**

¿Quién descubrió tu Despertar? ¿Fue útil o abusivo? ¿Te ofreció su ayuda o tuviste que suplicar? ¿O no aceptaste su oferta? ¿Tiene poder político entre los Despertados o es un paria? ¿Aún eres leal a él o prefieres olvidarlo?

- **¿Cómo se formó tu cábala?**

¿Se formó por casualidad o por designio? ¿Seguís un tema simbólico, o tenéis una alianza de simple conveniencia? ¿Sois amigos o conocidos? ¿Hay algún rival en tu cábala (por el poder, el afecto o el liderazgo)? ¿Son leales tus compañeros? ¿Crees que su lealtad es sincera?

Referencia rápida de la plantilla de mago

Espacio: controlar la distancia y el espacio: teletransportación y escudriñamiento.
Espíritu: comunicarse con los espíritus y controlarlos.
Fuerzas: fuego, gravedad, tormenta; la energía en todas sus formas materiales.
Materia: piedra, metal, plástico; todas las sustancias materiales inorgánicas.
Mente: el poder de leer y controlar los pensamientos y las emociones.
Muerte: los fantasmas, la descomposición y el Inframundo.
Tiempo: la clarividencia del pasado, la adivinación del futuro y el control sobre el paso del tiempo.
Vida: poder sobre el mundo orgánico de las plantas, los animales e incluso los humanos.

Fórmulas

Elige las fórmulas. Para ello puedes gastar 6 círculos. La puntuación de una fórmula es igual a los círculos del Arcano más alto necesario para conjurarla. El personaje puede escoger fórmulas de cualquiera de sus Arcanos, aunque ninguna puede tener una puntuación superior a los círculos del personaje en dicho Arcano. Por ejemplo, si tiene Mente 3, Espacio 2 y Fuerzas 1, podría elegir una fórmula de Mente 3, una de Espacio 2, y una de Fuerzas 1. También podría elegir tres fórmulas de Mente 2 o de Espacio 2, dos fórmulas de 2 círculos y dos de 1 círculo, o seis de 1 círculo de Mente, Espacio o Fuerzas en cualquiera de sus combinaciones.

Gnosis

La Gnosis de un personaje, su voluntad iluminada, comienza con una puntuación de 1, pero es posible gastar puntos de Mérito para aumentarla. La proporción es de tres puntos de Mérito por círculo de Gnosis adicional. En otras palabras, puedes gastar tres de tus sietes puntos de Mérito para tener Gnosis 2, o seis para tener Gnosis 3.

Maná

Los puntos de Maná iniciales de un personajes son iguales a su Sabiduría.

Méritos

Los personajes Despertados que sean miembros de una orden obtienen el Mérito de Alta lengua sin ningún coste. También pueden comprar los siguientes: Alta lengua (•), Biblioteca (de • hasta •••••), Cautivo (•••), Criado sonámbulo (de • hasta •••••), Destino (de • a •••••), Familiar (••• o ••••), Objeto imbuido (•• o superior), Objeto mejorado (• o superior), Ocultación (de • hasta •••), Posición (de • hasta •••••; orden o Concilio), Reliquia (••• o superior), Sanctasanctórum (de • hasta •••••), Santuario (de • hasta •••••), Sueño (de • a •••••)

Coste en puntos de experiencia

Rasgo	coste en puntos de experiencia
Atributo	Nuevos círculos x 5
Habilidades	Nuevos círculos x 3
Especialidad de Habilidad	3
Arcanos regentes*	Nuevos círculos x 6
Arcanos comunes*	Nuevos círculos x 7
Arcano inferior*	Nuevos círculos x 8
Fórmula	2 puntos por círculo**
Mérito	Nuevos círculos x 2
Gnosis	Nuevos círculos x 8
Sabiduría	Nuevos círculos x 3
Voluntad	8 puntos de experiencia***

* Las categorías de regente, común e inferior son determinadas por la Senda del personaje. Consulta "Las leyes de las realidades superiores" en la página 132.
** Las fórmulas se miden por los círculos del Arcano más alto, por lo que una fórmula de Fuerzas 3 costaría aprender seis puntos de experiencia.
*** Solo es posible invertir puntos de experiencia en la Voluntad para restaurar círculos perdidos a través del sacrificio (como cuando un mago crea una nueva fórmula, página 291, o realiza alguna otra proeza que requiera un gran sacrificio).

• **¿Tienes un sanctasanctórum?**

¿Tienes uno propio? Si no es así, ¿dónde vives y practicas tu magia? ¿O compartes uno con otros, como tu cábala o tu mentor? ¿Dónde está? ¿Está oculto o a la vista? ¿Te gusta o estás pensando en mudarte?

• **¿Tienes alguna conexión con tu antigua vida?**

¿Sigues en contacto con tus padres y amigos? ¿Los visitas con frecuencia? ¿Qué les dices por teléfono? ¿Cómo explicas tus ausencias y obsesiones? ¿Los implicas en tu nuevo trabajo? ¿Hay otros magos que los conocen?

• **¿Qué te motiva?**

¿Qué objetivos tienes? ¿Vengarte por alguna humillación? ¿Dominar un Arcano en particular? ¿Convertirte en Jerarca del Concilio? ¿O desprecias la sabiduría y la conciencia espiritual, y prefieres pelear y acumular riquezas? ¿Deseas convertirte en maestro de otros magos? ¿Quieres que otros Despierten? Si pudieras tener cualquier cosa (que no esté más allá de las posibilidades de un mago), ¿qué sería?

Ejemplo de creación de personaje

Antonio invita a Isabel a jugar una crónica de Mago. Transcurre en Boston e implica la rotura de antiguas alianzas debido a unos extraños sucesos. Como la vieja guardia protege sus privilegios y se dedica a frustrar los planes rivales, alguien tiene que descubrir lo que pasa. ¿Qué es ese pacto secreto del que se habla y por qué se resquebraja? Están ocurriendo cosas raras y a menos que los magos desentrañen estos misterios políticos, la ciudad corre el riesgo de convertirse en una zona muerta.

Antonio le entrega a Isabel una hoja de personaje en blanco y le recomienda que piense bien en qué tipo de personaje quiere interpretar antes de comenzar a escribir

Primer paso: concepto

Isabel decide que quiere interpretar a un personaje obsesionado por las "antiguas costumbres", la sabiduría que profesaban las culturas indígenas que antiguamente vivieron en la zona y que ahora es ignorada por los magos modernos. Hasta cree que todos aquellos que dicen dominar la brujería solo han tocado la superficie del tipo de conocimiento que su personaje trata de encontrar. Se considera una auténtica bruja que habla con los antiguos habitantes espirituales de esta tierra, seres que ya vivían allí mucho antes de que llegaran los primeros colonos europeos.

Isabel decide que el nombre de nacimiento de su personaje sea Elizabeth Daring y que su nombre umbrío sea Maculda, una palabra inventada, pero que, según ella, es el nombre de un espíritu que habla con Elizabeth desde antes de su Despertar.

Segundo paso: Atributos

Ha llegado el momento de elegir las puntuaciones de los Atributos. Isabel quiere que Maculda esté en buena forma, por lo que elige sus Atributos Físicos como su categoría primaria. Eso le otorga cinco círculos a repartir. Pone tres en Resistencia, lo que hace un total de cuatro círculos (recordemos que comienza con un círculo en cada Atributo), uno en Fuerza (lo que hace un total de dos) y otro en Destreza (también lo que hace un total de dos).

Isabel elige los Atributos Sociales como categoría secundaria, ya que imagina que Maculda prefiere hablar con los demás (incluidos espíritus y animales) antes que perder el tiempo en los procesos analíticos que implican los Atributos Mentales. Reparte cuatro círculos entre estos Atributos: dos en Presencia (lo que hace un total de tres círculos), uno en Manipulación (lo que hace un total de dos círculos) y uno en Compostura (lo que hace un total de dos círculos). Maculda tiene una personalidad muy fuerte y sabe cómo relacionarse con los demás o resistir cualquier intento de presión.

Finalmente, asigna tres círculos a su categoría terciaria, los Atributos Mentales: uno en Inteligencia (lo que hace un total de dos), uno en Astucia (dos círculos) y uno en Aplomo (dos círculos). No sobresale en ninguna de estas aptitudes, pero se defiende bien.

Tercer paso: Habilidades

Isabel da prioridad a sus Habilidades de la misma forma que a sus Atributos. Elige de nuevo las Habilidades Físicas como su categoría primaria, lo que le permite distribuir once círculos entre ellas. Asigna cuatro a Supervivencia, tres a Sigilo, tres a Atletismo, y una a Pelea. Maculda sabe cómo vivir de la tierra, moverse en silencio por zonas boscosas, y correr kilómetros sin tener que coger aliento. También puede defenderse si es necesario.

Ahora asigna siete círculos a su categoría secundaria, las Habilidades Mentales. Pone tres en Ocultismo, dos en Pericias y dos en Investigación. Maculda ha leído mucho sobre la historia paranormal de la zona, sabe lo que tiene que hacer para vivir sin necesidad de la cultura moderna, y puede buscar pistas que le permitan resolver los misterios que sus estudios no le han permitido descifrar.

Por último, reparte cuatro círculos entre las Habilidades Sociales, su categoría terciaria. Pone dos en Trato con animales y los dos restantes en Expresión. Maculda puede tranquilizar a un animal salvaje o llevarse bien con uno domesticado, y le gusta cantar las viejas canciones que la tierra siempre quiere oír.

Cuarto paso: Especialidades de Habilidad

Isabel declara que su personaje tiene tres Especialidades de Habilidad. Una en Ocultismo: Maculda sabe mucho de Brujería. Otra en Supervivencia: sabe cómo orientarse en las zonas rurales y encontrar el lugar que está buscando sin necesidad de brújulas o mapas. Y la tercera en Investigación: sabe mucho sobre Reliquias del pasado.

Quinto paso: La plantilla de mago

Isabel tiene que lidiar ahora con su yo Despierto; el tipo de hechicera que es. Su concepto la atrae hacia la Senda de Thyrsus, con su énfasis en la magia espiritual. Declara que ésa será la Senda de Maculda.

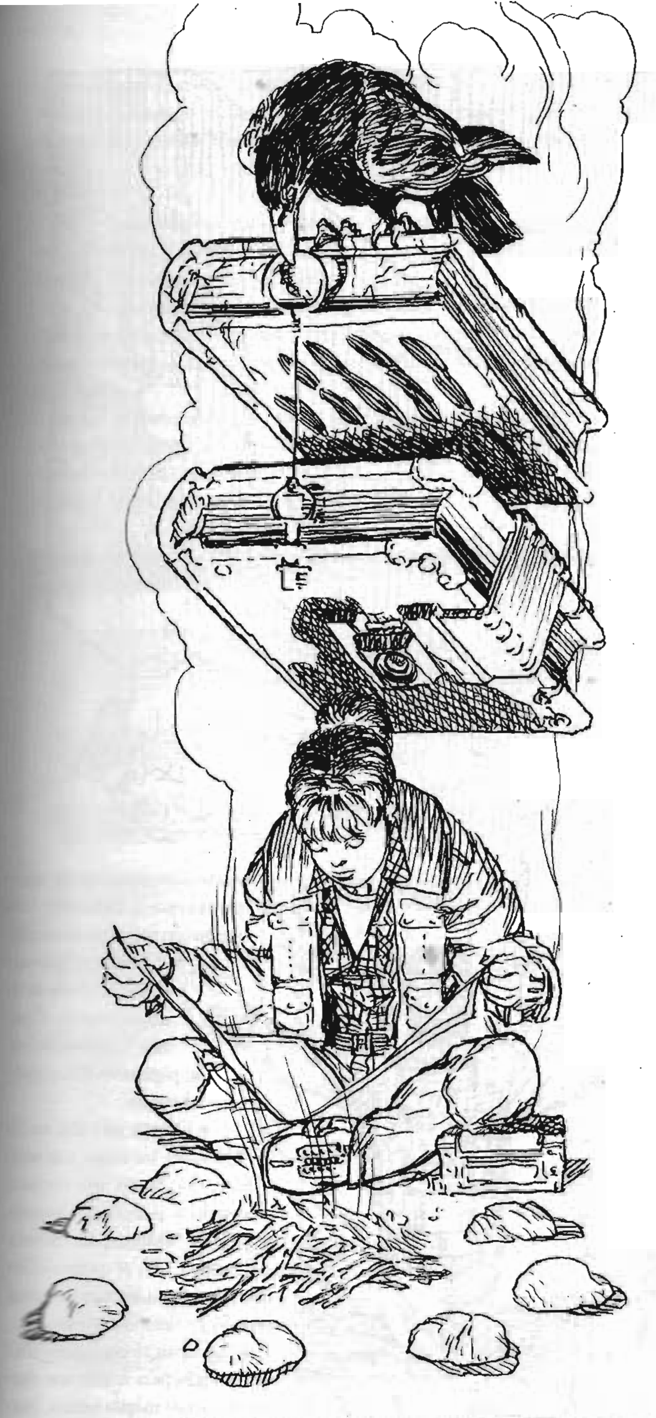
Ya que el personaje está obsesionado con el pasado y sus secretos, Isabel cree que su lugar está en el Mysterium. Puede utilizar los recursos del grupo en sus investigaciones y dispone de buenas puntuaciones en dos de las Especialidades de fórmula de la orden (Investigación y Supervivencia).

El Atributo de Aguante predilecto de los Thyrsus es Compostura, por lo que añade un círculo a ese rasgo, lo que hace un total de tres círculos.

Ahora debe elegir los Arcanos de Maculda, los cimientos de su magia. Asigna dos círculos a Espíritu, el Arcano más representativo de su concepto de personaje, y dos más a Vida, un Arcano con una fuerte resonancia en la brujería. Luego, invierte un círculo en el Arcano Espacio. Ya que dos de ellos son los Arcanos regentes de su Senda, está cumpliendo los requisitos mínimos. El último círculo lo añade también a Espacio, lo que le otorga dos círculos en ese Arcano; Isabel quiere que Maculda sea capaz de lanzar magia empática a distancia.

Ahora le toca elegir las fórmulas del personaje, los conjuros que ha aprendido a lanzar. Aunque puede utilizar cualquiera como un lanzamiento improvisado, sus fórmulas serán más fáciles de conjurar y requerirán menos poder mágico. Dispone de seis círculos para gastar. Solo puede elegir fórmulas que usen como máximo dos círculos de Vida, Espacio y Espíritu; no puede tener una fórmula cuya puntuación sea superior a dos círculos (ya que solo tiene dos círculos en cada Arcano).

Para su primera fórmula, elige el conjuro de Espíritu 1 "Segunda visión", que le permite ver los fenómenos sobrenaturales y estudiar-



Su segunda fórmula es el conjuro de Espíritu 1 "Habla de los espíritus", con el que puede conversar con criaturas espirituales. Su siguiente fórmula es el conjuro de Espíritu 2 "Toque vaporoso", que le permite tocar seres y objetos efímericos.

Decide invertir los círculos que le quedan en otro Arcano que no sea Espíritu, para cambiar un poco. Elige el conjuro de Vida 2 "Autocuración", un salvavidas literal en momentos de peligro. Con eso ha gastado sus seis círculos.

La Gnosis de Maculda comienza con un círculo. Aunque Isabel no ha escogido aún sus Méritos, decide que va a invertir tres de sus siete puntos de Mérito para aumentar su Gnosis en un círculo más.

Tiene una puntuación de Maná inicial de siete, igual que su Sabiduría.

Sexto paso: Méritos

A Isabel solo le quedan cuatro círculos, ya que gastó tres para aumentar su Gnosis. Utiliza los cuatro en el mérito Familiar. Decide tener un compañero cuervo (aunque le gustan más los tejones, cree que viajar con uno sería un poco difícil), y asigna sus rasgos de la misma forma que ha hecho con los suyos. Consulta la sección "Familiares" en las páginas 72-73.

Séptimo paso: Ventajas

Ahora que ha definido los rasgos principales de Maculda, Isabel puede ocuparse de sus Ventajas. Sumando las puntuaciones de Aplomo y Compostura, obtiene una Voluntad de cinco círculos. Su Sabiduría comienza con los siete círculos normales, y decide que su Virtud sea la Fortaleza (su capacidad para mantener la cabeza fría ante las presiones del mundo moderno) y su Vicio el Orgullo (se siente algo superior por haber sido elegida por los espíritus).

Su factor de Tamaño de cinco círculos más la Resistencia de cuatro le otorga nueve círculos de Salud. Gracias a su Destreza y Compostura, su Iniciativa es de 5. Su puntuación de Defensa es de 2, la misma que su Astucia y Destreza. Por último, su Fuerza + Destreza + 5 puntos le otorgan una Velocidad de 9.

Octavo paso: Despertar a la vida

Isabel ya tiene claro quién es Maculda, al menos en la actualidad. Ahora debe pensar en su pasado, lo que le llevó a su actual identidad. Decide que Maculda creció en una granja de clase media alta. Sus padres viajaban a la ciudad con bastante frecuencia, y a ella le gustaba mucho caminar por el campo para llegar al colegio, aunque eso significase llegar tarde, llena de barro y con alguna rana en el bolsillo. Cuando entró en el instituto, sus padres se divorciaron y Elizabeth (el verdadero nombre de Maculda) se fue a vivir con su padre a la ciudad. No le gustó nada. El tráfico, la falta de zonas boscosas, la polución; fue cuando se dio cuenta de que quería vivir en el campo.

Comenzó a soñar con prados y bosques, y en sus sueños un tejón se acercaba a ella y le mostraba las costumbres de los nativo americanos. Lo investigó en una biblioteca y descubrió que todo era cierto; había aprendido en sueños una serie de habilidades que la mayoría de las personas modernas había olvidado. Se obsesionó con estas tradiciones, y entró en la universidad para estudiar arqueología y antropología. Pero era demasiado inconformista para permanecer encerrada entre cuatro paredes. Abandonó la universidad y se trasladó a Salem, donde tenía amigos que se interesaban por la brujería.

Encontró paz en esa creencia, pero tenía la impresión de que había más de lo que sus maestros podían enseñarle, una promesa que parecía imposible en el mundo moderno. Entonces la abordó un pequeño grupo de brujos que se reunían fuera de la comunidad local, y que solo invitaban a aquellos que demostraban cierto potencial. La llevaron a un túmulo que según ellos había sido utilizado por los indígenas para marcar los equinoccios. Un túnel conducía hasta una cueva donde la luz de la luna incidía sobre un pictograma en la pared. Elizabeth entró para investigar... y soltó un grito cuando los otros sellaron la entrada. Atrapada y a oscuras, llorando de ira y humillación por su estupidez, oyó un sonido no muy lejos de ella. Asustada por lo que podría haber allí, sacó una linterna y la encendió a toda prisa... y entonces descubrió al tejón de sus sueños, que movía su hocico al captar el olor de la joven.



Aliviada por ver a su amigo de la adolescencia, pero temiendo que todo fuese una alucinación, Elizabeth siguió al animal en su recorrido por el túnel. Poco a poco, tuvo la impresión de que las paredes y el techo se estrechaban más y más. Gritó de furia y extendió los brazos como si de esa forma pudiese detenerlo. De repente, y sin saber cómo, apareció en una caverna. Ante ella, se extendía un enorme pictograma. Supo al instante que lo que veía escrito en la pared eran nombres. El tejón dejó a sus pies un trozo de carbón quemado. Ella lo cogió y comenzó a escribir su nombre junto a los demás, pero no con letras sino con una imagen: un tejón.

Despertó al aire libre, cerca del túmulo, con un vago recuerdo del túnel, que ya no pudo encontrar de nuevo. Miró a su alrededor en busca de cualquier rastro del grupo que la había atrapado, pero no encontró a nadie. Cerca de don-

de estaba había un sobre con un extraño símbolo estampado en su superficie. La imagen era un libro encuadernado con una cerradura en la cubierta.

Elizabeth se convirtió en miembro del Mysterium y adoptó el nombre de su espíritu patrón, el tejón Maculda, como su nombre umbrío. Descubrió que había otros lugares como el túmulo repartidos por toda Nueva Inglaterra, olvidados y abandonados, algunos incluso ocultos bajo las construcciones modernas. Supo que alguien tenía que encontrarlos y revelar sus secretos. Una misión a la que se había estado preparando durante toda su vida.

Y con esta historia, el personaje de Isabel está listo para pasar a la acción. Antonio ya puede iniciar la crónica.

Rasgos

Con el Despertar, un mago obtiene nuevas aptitudes, inaccesibles para los Durmientes. Algunas son sobrenaturales y otras representan cualidades que solo los Despertados pueden aprender.

Especialidades de fórmula

Las órdenes cultivan ciertas Habilidades para la conjuración de fórmulas, como herencia de sus fundadores. Dichas Habilidades representan el conocimiento sobre la relación de un mago con los Misterios, la unión entre su experiencia común y la comprensión cósmica. Al igual que un maestro Zen puede ver lo divino en las actividades de la vida cotidiana, un mago ve lo sobrenatural en lo natural.

Cada vez que se utiliza una Especialidad de fórmula para lanzar un conjuro, su jugador gana una bonificación de +1 en su reserva de dados de conjuración. Las Especialidades de cada orden son las siguientes:

- **Concilio Libre:** Ciencia, Pericias, Persuasión
- **Escala de Plata:** Expresión, Persuasión, Subterfugio
- **Flecha Adamantina:** Atletismo, Intimidación, Medicina
- **Guardianes del Velo:** Investigación, Sigilo, Subterfugio
- **Mysterium:** Investigación, Ocultismo, Supervivencia

Estas Especialidades pueden marcarse en tu hoja de personaje, ya sea subrayando las Habilidades o poniendo un asterisco junto a ellas.

Las Especialidades han sido "codificadas" en las fórmulas por los creadores de las mismas. Solo alguien adiestrado en las Especialidades de fórmula de su orden puede activar esa parte del código durante la conjuración. Consulta "Diseño de fórmulas", página 291. Si un mago deja la orden, sigue conservando las Especialidades, pero solo puede aplicarlas a las fórmulas creadas por los maestros de dicha orden.

Nueva Ventaja: Gnosis

Aquellos que Despiertan a los Misterios pueden hacer que su voluntad ejerza un control sobre el tejido de la realidad. Esta voluntad mágica es medida por la Gnosis, la cualidad que separa a los Despertados de los Durmientes. La Gnosis marca la conexión de un mago con el Mundo celeste y la Atalaya de su Senda. Es el mecanismo por el cual puede contactar con una realidad superior.

Como parte de la plantilla de mago, los iluminados reciben un círculo de Gnosis como resultado de su Despertar. Pueden adquirirse círculos adicionales con el gasto de puntos de experiencia o de círculos de Mérito iniciales (consulta la página 66).

Se dice que cuando el alma de un Durmiente parpadea, es porque está experimentando un Despertar temporal. Recibe un destello de perspicacia, pero no obtiene una puntuación de Gnosis. La única forma de evitar que no sea temporal es alcanzando una Atalaya. Si el Durmiente falla la prueba, su nueva perspicacia desaparece y vuelve a caer en la somnolencia. Para aquellos que tienen éxito y se convierten en magos, el aumento de Gnosis solo se consigue con trabajo duro y dedicación (es decir, gastando puntos de experiencia).

Efectos de la Gnosis

La Gnosis es un rasgo cuya puntuación varía entre 1 y 10 círculos. Como medida de la voluntad mágica de un hechicero, viene acompañado de los siguientes efectos:

- Los jugadores tiran Gnosis + Arcano cuando lanzan conjuros improvisados. La Gnosis es la "habilidad en bruto" de esta unión. El conocimiento de un Arcano específico puede variar, pero su poder celestial permanece inalterable. Los magos con una puntuación alta de Gnosis son unos expertos en el arte de la improvisación. Consulta "Conjuración" en las páginas 96-106, si quieres saber más.



- Cuanta más alta sea la Gnosis de un mago, más rápido podrá lanzar un conjuro elaborado o poderoso. Consulta la sección "Conjuración extendida", página 121, si quieres saber más sobre cómo afecta la Gnosis al periodo de tiempo entre tiradas.
- La Gnosis afecta la capacidad de un mago para reunir con rapidez su energía mágica innata, pues determina la cantidad de puntos de Maná que un jugador puede gastar en un solo turno. También limita la cantidad de Maná que un mago puede conservar dentro de su Patrón. Cuanta más alta sea la Gnosis, más Maná podrá almacenar. Consulta la tabla de "Efectos de la Gnosis".
- Los magos con Gnosis 6 o superior pueden aumentar sus Atributos y Habilidades por encima del umbral de los 5 círculos. El potencial del Patrón de un mago se incrementa más allá de lo normal, lo que le permite estimular sus capacidades Mentales, Físicas y Sociales hasta niveles sobrehumanos.
- Los magos solo pueden tener un número de conjuros activos de forma simultánea igual a su Gnosis +3. Cuanto más potente sea su voluntad, más conjuros podrán mantener activos. Un hechicero no puede exceder este límite. Si ya lo ha alcanzado, tendrá que cancelar uno de sus conjuros activos antes de que pueda lanzar uno nuevo.

• Los magos pueden combinar conjuros en un único lanzamiento. El número total queda limitado por su Gnosis (también debe ser experto en el Arcano que sea necesario). Consulta "Conjuros combinados", página 128, si quieres saber más.

Inconvenientes de la Gnosis

• La Gnosis determina el potencial de un personaje para obtener maestría en los Arcanos. También establece su potencial para la archimaestría. Consulta la tabla "Maestría en los Arcanos".

• Cuanta más alta sea la Gnosis de un mago, más difícil le resultará ocultar su resonancia mágica a los demás. Cualquiera que escudriñe al mago o a sus conjuros puede obtener una bonificación en sus tiradas de vigilancia; consulta la tabla de Gnosis.

• Las probabilidades de que un mago provoque una Paradoja con su magia son mayores con cada aumento de Gnosis. Su propia voluntad está más allá de toda sincronización con el Mundo caído, ya que su comprensión del reino superior se ha incrementado. Consulta "Provocar una Paradoja", página 107.

Nueva Ventaja: Maná

El Maná es la forma fluida del Cardinal, la prima materia, la energía celestial que se filtró hasta el Mundo caído. Parte de esta energía residual quedó atrapada cuando se formó el Abismo, pero también es posible encontrarla fresca.

El Maná es una Ventaja para los magos, y su puntuación máxima depende de los círculos de Gnosis, como puede verse en la tabla de "Efectos de la Gnosis", página 76.

El Maná en sí es invisible, intangible e indetectable para aquellos que carecen de la Visión de mago. Un hechicero que se encuentre en un Santuario puede sentir el Maná ambiental con una tirada de Astucia + Ocultismo. Se puede percibir de muchas formas. Algunos magos lo describen como una energía fluida, blanca o prismática que contiene todos los colores del espectro. Otros lo perciben como una especie de fuerza o poder relacionado con su Senda. A veces el Arcano que un hechicero utiliza para su Visión de mago distorsiona la experiencia.

Efectos de la Gnosis

Gnosis	Máx. Atributo/Habilidad/Arcano	Máx. Maná/Reserva de Maná por turno	Aura*	Paradoja	Periodo entre tiradas**
1	5	10/1	–	1 dado	3 horas
2	5	11/2	–	1 dado	3 horas
3	5	12/3	–	2 dados	1 hora
4	5	13/4	–	2 dados	1 hora
5	5	14/5	–	3 dados	30 minutos
6	6	15/6	+1	3 dados	30 minutos
7	7	20/7	+2	4 dados	10 minutos
8	8	30/8	+3	4 dados	10 minutos
9	9	50/10	+4	5 dados	1 minuto
10	10	100/15	+5	5 dados	1 minuto

* Estas bonificaciones se aplican a cualquiera que escudriñe mágicamente al mago o a sus conjuros.

** Para conjuraciones extendidas. Consulta las páginas 120-121.

Maestría en los arcanos

La tabla de abajo muestra los círculos máximos que un personaje puede tener en un Arcano por círculo de Gnosis que posea. Dos de sus primeros tres Arcanos deben pertenecer a los Arcanos regentes de su Senda.

	Arcanos									
Gnosis	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
1	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1
2	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
3	5	4	4	3	3	3	2	2	2	1
4	5	5	4	4	3	3	3	2	2	2
5	5	5	5	4	4	3	3	3	2	2
6	6*	5	5	5	4	4	3	3	3	2
7	**	6*	5	5	5	4	4	3	3	3
8	**	**	6*	5	5	5	4	4	3	3
9	**	**	**	6*	5	5	5	4	4	3
10	**	**	**	**	6*	5	5	5	4	4

* Seis círculos representan una archimaestría en un Arcano. Consulta "Archimaestría", página 290.

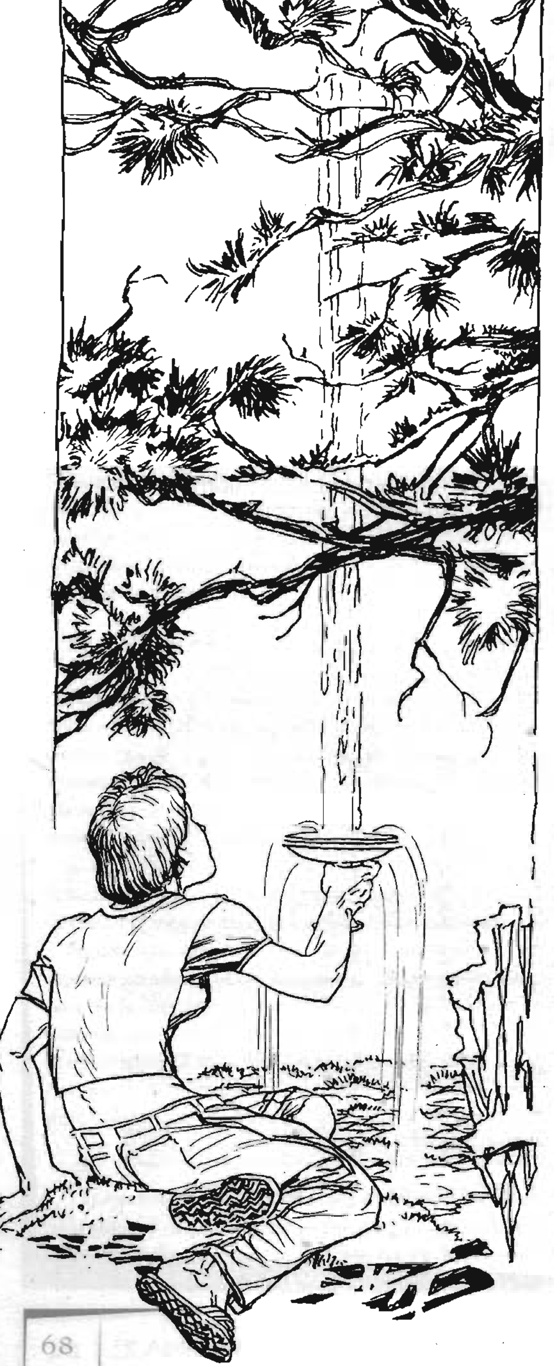
** Poco se sabe sobre el potencial de un mago con tal grado de iluminación.

Los magos estudian el Arcano Cardinal para mejorar la comprensión del Maná y aprender cómo manipularlo y usarlo en sus conjuros. Hasta cierto punto, to esgrimen el poder del Maná, pero algunos son mejores almacenándolo y utilizándolo que otros.

El Maná se mide en puntos, no en círculos. Los jugadores gastan puntos de Maná para que sus personajes realicen acciones mágicas, entre las que se cuentan:

- **Magia improvisada:** lanzar un conjuro improvisado requiere el gasto de un punto de Maná, a menos que su Arcano principal sea uno de los Arcanos de su Se Consulta la sección "Magia improvisada" en la página 97.
- **Conjuros empáticos:** lanzar un conjuro sobre un objetivo más allá del alcance sensorial requiere el gasto de un punto de Maná. Consulta la sección "Magia empát en la página 114.
- **Daño agravado:** los magos deben gastar un punto de Maná para que un conjuro inflija daño agravado. Para ello, debe cumplir el prerrequisito de círculo Arcano, como se describe en las descripciones de los conjuros.
- **Energía:** ciertas fórmulas que alteran las leyes de la naturaleza o de la física pueden requerir un gasto de Maná, como se describe en las descripciones de los conj
- **Regenerar Patrón:** los magos pueden insertar Maná en sus Patrones físicos con el fin de curar heridas. El coste es de tres puntos por cada herida contund o letal. Se trata de una acción instantánea. Aquellos que son incapaces de gastar más de dos puntos de Maná por turno pueden emplear tantos turnos consecut como necesiten para realizar la acción, hasta que hayan gastado los tres puntos (un mago con Gnosis 1 tardará al menos tres turno, uno con Gnosis 2, dos tur y uno con Gnosis 3 o superior, un turno).

Éste es el efecto inverso de "corromper Patrón" (ver abajo). El número de veces que un mago puede gastar Maná para restaurar su Patrón en menos de veintic horas depende de su Gnosis. Con Gnosis 1-4, puede hacerlo solo una vez. Con Gnosis 5-6, puede realizar dos restauraciones al día. Con Gnosis 7-9, puede ha tres veces, y con Gnosis 10, puede llevar a cabo cuatro restauraciones.



Las cualidades

El Maná no es neutral. Casi siempre refleja la atmósfera de un tipo específico de resonancia, s *cualidad*. Se trata de un rasgo que normalmente está definido por el lugar en que brota la ener aunque si el Maná es fuerte, puede conservar su cualidad incluso entre aspectos conflictivos. L magos pueden intentar cambiar la resonancia de un lugar para de ese modo alterar la cualidad d Maná que brota allí. Consulta "Resonancia" en las páginas 225-227.

El Maná de un personaje adquiere la cualidad de su nimbo. Consulta la sección "Nimbo" en la página 7

Gastar Maná

La capacidad de un mago para gastar Maná almacenado se mide por su Gnosis: un punto ca turno por círculo de Gnosis que posea. Un hechicero con Gnosis 1 puede gastar un punto de Ma por turno. Con ello, podría lanzar un conjuro improvisado, pero no uno empático o que inflija da agravado. Todos estos añadidos excederían la cantidad de Maná que puede gastarse en el lanzamient

Los magos que alcanzan su límite no pueden gastar más puntos de Maná en ese turno. Cualqui acción posterior que requiera un consumo adicional será imposible.

Recuperar Maná

Casi todo el Maná del planeta está vinculado a un Patrón existente. El Maná "libre" es muy raro, y solo se encuentra en Santuarios. Esto los hace extremadamente valiosos para los Despertados. Los magos han llegado a librar guerras por el control de estos lugares, y siguen luchando por apropiarse del Maná que pueden ofrecer.

- Un hechicero que realiza una *oblación* (un ritual asociado con las Sendas) en un Santuario puede obtener puntos de Maná. Hacerlo requiere una hora de ceremonia ininterrumpida y una tirada de Gnosis + Compostura. Cada éxito le proporciona un punto de Maná. Ningún mago puede ganar más Maná al día que la puntuación del Santuario (consulta el Mérito "Santuario", en las páginas 76-77, para más información sobre las puntuaciones de los Santuarios). La ceremonia debería expresar la simbología de la Senda, como el ritual de los Acanthus para reconocer los solsticios y equinoccios o el rito de los Moros para recordar a los antepasados. Consulta la sección "Paralelismos ocultistas" en la página 35, para hacerte una idea de los mitos en los que puede basarse un mago para realizar su oblación.
- Los magos pueden *corromper* sus propios Patrones para liberar Maná. El personaje elige degradar uno de sus Atributos Físicos en un círculo a cambio de tres puntos de Maná. El círculo perdido se recupera un día después. Puede quemar masa muscular (Fuerza), transformar los impulsos nerviosos (Destreza) o convertir adrenalina (Resistencia). Se tarda un turno completo en corromper el Patrón, un periodo de tiempo que el hechicero no puede utilizar para nada que no sea moverse a su índice de Velocidad.

Éste es el efecto inverso de "regenerar Patrón" (ver arriba). El número de veces que un mago puede corromper su Patrón en menos de veinticuatro horas depende de su Gnosis. Con Gnosis 1-4, puede hacerlo solo una vez. Con Gnosis 5-6, puede realizar dos degradaciones al día. Con Gnosis 7-9, puede hacerlo tres veces, y con Gnosis 10, puede llevar a cabo cuatro degradaciones.

Un mago también puede elegir degradar su Salud. Sufre una herida letal de *Daño Resistente*, y ningún poder sobrenatural conocido puede curarla, aunque sanará de forma natural (consulta "Curación" en la página 175 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**). Consulta la sección "Daño Resistente", página 124, si quieres saber más sobre cómo anotar este tipo de daños en la hoja de personaje.

A diferencia de la degradación de Atributos, no hay límite al número de degradaciones de Salud que un mago puede realizar en el mismo día. Incluso podría morir si se pasa de la raya (es decir, recibiendo una herida letal en su último recuadro de Salud), con lo que no podría hacer uso del Maná que haya obtenido a menos que disponga de algún método para permanecer consciente mientras pasa los siguientes minutos medio moribundo. (Sus heridas se anotarán como agravadas hasta que muera; consulta la sección "Incapacitación", página 173 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**.)

• A los magos no les gusta hablar de ello, pero existe una práctica muy mal vista que también puede servir para obtener Maná: el sacrificio de sangre de una criatura viva. Los animales del tamaño de un gato o superior (Tamaño 2 o más grandes) otorgan un punto de Maná cada uno, aunque solo se puede realizar un sacrificio al día. Un humano proporciona un punto de Maná por punto de Salud (una persona que ya esté herida es menos aprovechable que una saludable), pero la víctima tiene que morir. El mago debe infligir un golpe mortal para obtener el Maná; no puede coger a alguien que haya muerto hace poco y usarlo como sacrificio. Ni tampoco puede beneficiarse de una muerte accidental (como presenciar un accidente de coche). Solo el mago que asesta el golpe mortal obtiene el Maná; cualquier otro que participe no ganará nada. El beneficiario recibe el Maná en el siguiente turno, pero para ello necesita una acción instantánea en la que solo puede moverse a su índice de Velocidad mientras absorbe las energías del moribundo (también pierde su Defensa). Si no lleva a cabo dicha acción, no obtendrá nada.

Esta práctica es causa para una tirada de degeneración de Sabiduría. Aunque un mago puede provocar toda una carnicería para obtener Maná, a través de este método solo puede cosechar una cantidad limitada de puntos al día igual a dos veces sus círculos de Gnosis (Gnosis x2).

Ejemplo: *Angrboda, con Gnosis 5, puede ganar hasta un máximo de 10 puntos de Maná al día a través del sacrificio de sangre. Ya que la puntuación de Salud de un humano medio es de 7 (con lo que se obtendría 7 puntos de Maná), necesitaría matar al menos a dos personajes para llegar a su límite máximo. Aunque la segunda víctima también tuviera Salud 7, Angrboda solo obtendría 3 puntos de Maná de ese asesinato, ya que solo puede lograr 10 puntos de Maná al día con este método. Las víctimas no pueden quedar medio desangradas para que solo proporcionen la mitad de puntos de Maná. Ambas deben morir, y Angrboda es el único que puede infligir el golpe mortal.*

• Los magos con círculos en el Arcano Cardinal disponen de una opción adicional para recuperar Maná. Consulta la descripción del Arcano en las páginas 219-232 para más información.

Tass

En ocasiones, el Maná se cristaliza hasta adquirir forma material. A dicha forma se la conoce como "tass", la palabra árabe para "copa" o "cáliz". Su apariencia siempre varía y viene dictada por la naturaleza del lugar donde se forma y otras circunstancias aún desconocidas. Casi siempre se encuentra dentro de los Santuarios o cerca de ellos, aunque a veces es lo único que queda de uno que se ha secado y desvanecido de la realidad.

Podría encontrarse en los hongos que crecen en el interior de un valle mágico, en la fruta de las plantas de un Santuario, en los cristales, en el lodo, o en el agua de un estanque sagrado; puede aparecer en cualquier parte. Sea cual sea su forma, es siempre lo mismo: Cardinal en forma sólida, transformable en Maná y muy útil para aquellos que saben cómo utilizarlo.

El tass comestible o bebible es el más apreciado, pues un mago puede convertirlo en puntos de Maná con solo ingerirlo (normalmente tarda una hora si es sólido o diez minutos si es líquido). Algunos magos cultivan jardines cerca de los Santuarios o zonas repletas de tass para conseguir fruta o verduras mágicas, o recogen el agua de los estanques para beberla más adelante. Pero como cualquier cosa que crece, estas manifestaciones varían en potencia. Algunos lugares rebosan tass y otros están a punto de agotarse. El Narrador determina cuánto Maná tiene un hongo, una manzana o un estanque de agua en particular. Por regla general, hay un punto de Maná por cada medio kilo de tass sólido o medio litro de tass líquido.

El tass que se ingiere puede almacenarse para su uso posterior, aunque la fruta y el agua pueden estropearse si no se guardan como es debido, igual que sus contrapartidas normales. Sea como fuere, sus propiedades no duran para siempre. Pierde su potencia a razón de un punto de Maná por semana después de la primera semana de almacenaje.

La capacidad de utilizar el tass no comestible (como el que se encuentra en las rocas o en las cortezas de los árboles) se consigue con el Arcano Cardinal. Un mago con Cardinal 2 puede extraer el Maná de una fuente de tass para uso personal, ya sea para reestablecer sus niveles de Maná o para usarlo directamente en algún conjuro. A diferencia del tass orgánico, el tass inorgánico no pierde potencia con el tiempo y puede almacenarse indefinidamente hasta que se agote por completo.

Ventaja modificada: Sabiduría (Moralidad)

La Moralidad de los magos se ve definida por su Sabiduría, la capacidad de equilibrar las necesidades de este mundo con su nostalgia por el mundo superior. Para los Despertados, la moralidad es buscar los Misterios sin perecer en el intento. Los magos que son fieles a sí mismos y perseveran en sus investigaciones pueden liberar sus almas de la trampa que es el Mundo caído. Aquellos que se traicionan a sí mismos o a los Misterios caen en la noche interminable del Abismo.

Los Despertados han vislumbrado parte de la verdad invisible, por eso son lo que son. Gracias a la Sabiduría, saben que esa pequeña parte no es la verdad al completo. En muchos aspectos, mide lo que un mago no comprende o sabe. Es lo que los impulsa a continuar la búsqueda, la habilidad de actuar humildemente mientras esgrime el poder de los dioses. Los hechiceros que no comprenden estas lecciones caen, víctimas de su propio orgullo.

Orgullo

Cuando un mago actúa contra la Sabiduría, se dice que ha realizado un "acto de orgullo", porque el equilibrio del Tapiz se ensombrece por su ego. A esto se le llama "actos de ceguera", ya que un mago está ciego frente a las repercusiones de sus deseos. Los actos de orgullo son pecados contra la Moralidad de la Sabiduría. La siguiente tabla muestra las acciones que un hechicero debe evitar. Además, los magos siguen siendo mortales y deben respetar las mismas doctrinas morales que los seres humanos, como se describe en los pecados contra la Moralidad del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, página 91. Estos pecados se enumeran en la tabla siguiente para subrayar que también son transgresiones contra la Sabiduría.

Como ocurre con todas las transgresiones contra la Moralidad, si un mago comete un acto de orgullo, debe realizar una tirada de degeneración para ver si pierde un círculo de Sabiduría. Los magos sienten una punzada de remordimientos cuando realizan un acto de orgullo. Su arrogancia les permite ignorarla, pero el Narrador siempre debería informar a un jugador cuando ha elegido un curso de acción que constituye un acto de orgullo para el personaje, y así darle la oportunidad de cambiar de parecer.

Fallar una tirada de degeneración significa que el jugador del mago debe realizar una tirada de Sabiduría para evitar el trastorno. Consulta el **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, páginas 96-100, si quieres más información sobre estos desórdenes. El nuevo trastorno está vinculado al último círculo de Sabiduría perdido, y dura hasta que el personaje lo recupere.

Sabiduría	Acto de orgullo
10	Usar la magia para realizar una tarea que podría hacerse igual de bien sin ella (por ejemplo, hervir el té con Fuerzas en lugar de usar la vitrocerámica). Pensamientos egoístas. (Tira cinco dados)
9	Obligar a otro a realizar algo que va en contra de su libre albedrío a través de la magia (no quiere llevar a cabo lo que la magia le obliga a hacer). Un acto egoísta menor (rehuir de la caridad). (Tira cinco dados)
8	Obligar a otro a violar su propio código moral a través de la magia (es decir, que se vea forzado a realizar una tirada de degeneración). Herir a otro (accidental o deliberadamente). (Tira cuatro dados)
7	Maldecir a alguien. Un robo insignificante (en una tienda, por ejemplo). (Tirar cuatro dados)
6	Vincular a una criatura o espíritu sensitivo a un lugar (como con la magia de Mente o Espíritu) o cometido (como lanzar el conjuro *mandato* sobre un sujeto) en contra de su voluntad. Un robo importante (allanamiento de morada). (Tira tres dados).

5	Transformar a una persona en una criatura menor a través de la magia (convertir a un hombre en un cerdo) en contra de su voluntad. Dañar la propiedad de alguien de forma intencionada (incendio). (Tira tres dados)
4	Usar la magia para herir a alguien. Absorber los puntos de Maná de otro en contra de su voluntad. Crear una piedra del alma (y por tanto, limitar la Gnosis potencial de uno; consulta la sección "Piedras del alma" en la página 225). Crimen pasional (homicidio involuntario). (Tira tres dados)
3	Exiliar a alguien (mago o Durmiente) al Reino umbrío, o provocar que un espíritu lo posea en contra de su voluntad. Crimen planeado sin usar la magia (asesinato). (Tira dos dados)
2	Evitar intencionadamente que alguien Despierte. Usar la magia para matar a una persona. Crimen cruel (asesinatos en serie). (Tira dos dados)
1	Robar un alma. Realizar un acto aborrecible (asesinatos en masa). (Tira dos dados)

Efectos de la Sabiduría

• Un mago con una puntuación de Sabiduría alta emana confianza entre los seres espirituales. Tener una Sabiduría de 9 ó 10 le permite obtener una bonificación de +1 en las tiradas Sociales relacionadas con espíritus. Lo contrario también se aplica. Alguien con una puntuación de Sabiduría baja emana un sentimiento de egoísmo. Un mago con Sabiduría 1 ó 2 sufrirá una penalización de -1 en sus tiradas Sociales cuando trata con espíritus.

• Un mago con Sabiduría 9 ó 10 gana una bonificación de +1 cuando se enfrenta o contrarresta los poderes sobrenaturales de los seres abismales. De igual modo, alguien con Sabiduría 1 ó 2 sufre una penalización de -1 cuando se enfrenta o contrarresta los poderes abismales.

• La Sabiduría ayuda a los magos a luchar contra los efectos de una Paradoja. Cuanta más alta sea la Sabiduría, menor será la duración de la Paradoja y mayores las probabilidades de que sus efectos no empeoren. Consulta "Paradojas" en las páginas 268-273.

• Los magos con una buena puntuación de Sabiduría tienen más posibilidades de ser aceptados como aprendices. La mayoría de los hechiceros invierten cierto tiempo en vigilar a los pupilos más prometedores antes de decidirse a enseñarles. No quieren que su poder caiga en malas manos, de ahí que busquen a aquellos candidatos que muestren respeto por los Misterios y su uso. Si un mago sufriera una degeneración de Sabiduría durante este periodo de observación, el maestro podría imponerle una práctica disciplinaria antes de permitirle iniciar sus estudios. Si el pupilo recibe un trastorno por su degeneración de Sabiduría, el maestro estará en su derecho de descartarlo como aprendiz.

Recuperar la Sabiduría perdida

Cuando se pierde Sabiduría por culpa de la degeneración, el mago debe esforzarse por recuperar el equilibrio. Debe gastar puntos de experiencia para aumentarla. A diferencia de los Durmientes, no puede recuperar círculos por buen comportamiento.

Una vez que el ojo interior de la Gnosis de un mago se ha abierto a los Misterios, la ignorancia ya no sirve como excusa para las consecuencias de sus actos. Su alma carga ahora con el peso de sus decisiones, y los grados de mérito (el principio del Juicio cósmico, como se retrata en la baraja del Tarot) ya no pueden equilibrarse con la simple inocencia. El mago crea su propio karma; la suerte ya no le beneficia.

Méritos

Los magos son mortales, y por tanto carecen de la fortaleza sobrenatural que poseen las criaturas inhumanas. Rodeados de sombras y engaños, han de confiar en su nueva perspicacia para enfrentarse a fuerzas que el resto de la humanidad no puede comprender. Los hechiceros modernos utilizan sus talentos para sobrevivir en este mundo. En términos de juego, estos talentos quedan definidos por los Méritos de un personaje.

Algunos de estos Méritos describen la conexión de un mago con el tiempo y el cosmos. Los poderes superiores guían a algunos y las verdades eternas gobiernan a otros. Los grandes héroes responden a la llamada del destino o siguen los dictados de sus sueños. Para los hechiceros que luchan por una causa mayor, a veces la energía proviene de las fuerzas cósmicas que están más allá de sus conocimientos, pero no más allá de su llamada. Como reflejan la relación única que tienen los magos con la magia, los Méritos de esta sección solo están disponibles para los obradores de la voluntad.

Los hechiceros que hacen uso de sus Méritos tienen más posibilidades de sobrevivir a un mundo que está contra ellos. Criaturas oscuras que vagan por la Tierra de noche, Durmientes que se entrometen en sus asuntos durante el día, órdenes rivales que se enfrentan a ellos por el poder... Sean quienes sean los enemigos de un mago, los Méritos que se enumeran aquí lo ayudan a comprender mejor, actuar mejor y defenderse mejor; e incluso a indagar mejor en las profundidades de los Misterios.

Nuevas tradiciones, nuevas innovaciones

Muchos de los Méritos descritos aquí resultan más fáciles de entender cuando se describen en términos de arquetipos clásicos. La idea de un hechicero aislado en su sanctasanctórum, consultando libros polvorientos bajo la supervisión de su maestro de barba blanca es un estereotipo muy fácil de imaginar. Pero parte del desafío de interpretar a un mago moderno es encontrar nuevas formas de concebir las escenas. En la época actual, las viejas verdades han asumido nuevos aspectos. Los antiguos métodos mágicos evolucionan, y los Méritos adquieren nuevas y extrañas formas, aunque las reglas que los gobiernan sean las mismas.

Por ejemplo, un mago del Concilio Libre puede oponerse a la forma tradicional de almacenar los conocimientos mágicos. En lugar de un sótano repleto de volúmenes polvorientos escritos en lenguas muertas, su biblioteca podría estar formada por archivos copiados en servidores protegidos con cortafuegos arcanos, rutinas de encriptación y archivos comprimidos. Tal vez el mago nunca vea en persona a su mentor, y confíe en el uso de correos electrónicos, salas de chat, y hasta webcams. Sean cuales sean la forma de vida o la filosofía de un mago, las reglas principales de sus Méritos permanecen inalterables. Un hechicero no tiene por qué vivir como un Merlín moderno. Puede llevar una vida plena y normal en un lujoso apartamento de Park Avenue... o bajo un puente, donde parloteará como un lunático con cualquiera que le escuche.

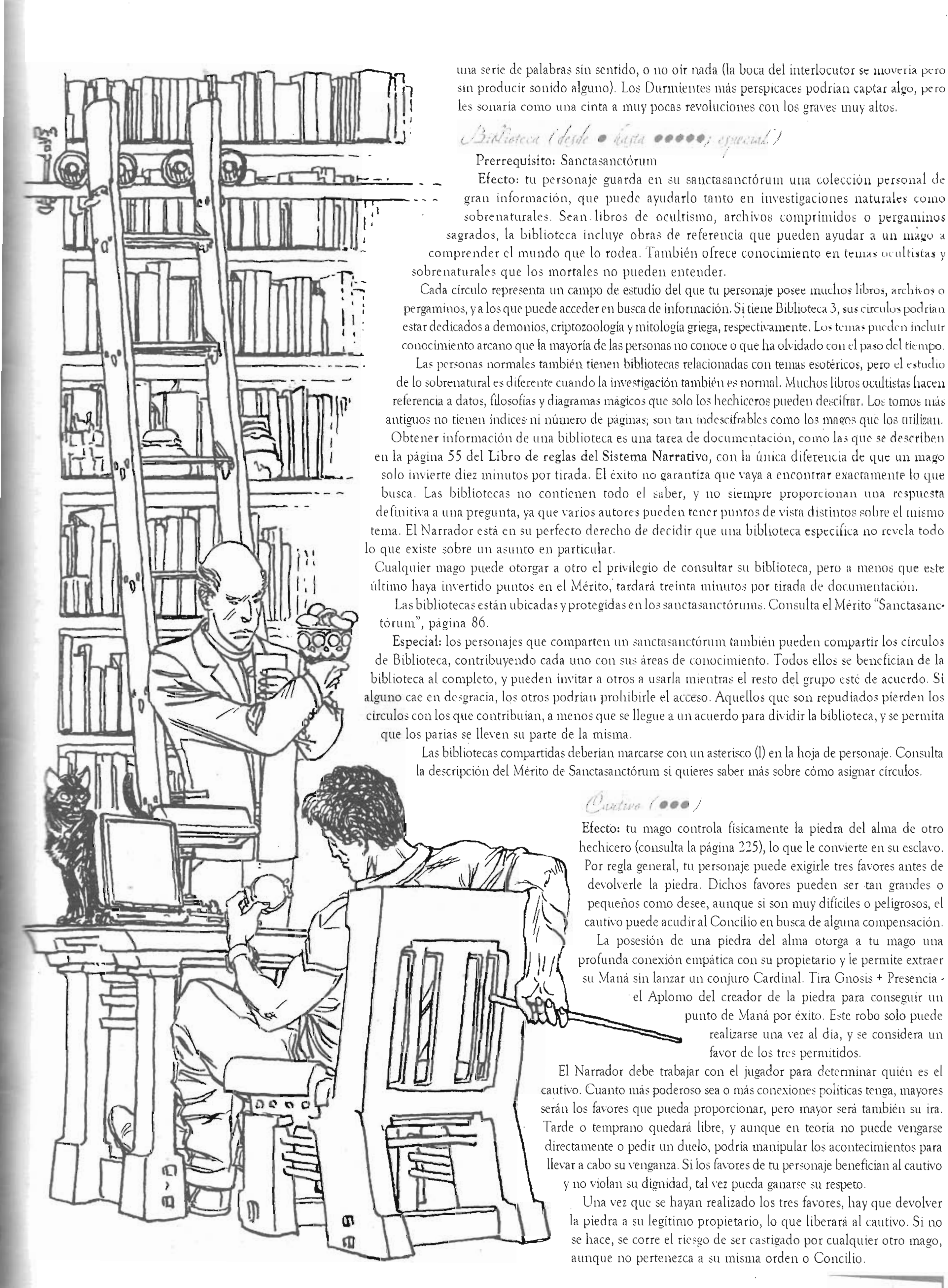
Alta lengua (•)

Prerrequisito: Despertado

Efecto: tu personaje conoce los rudimentos del idioma atlante. Puede utilizarlo para mejorar sus conjuraciones (consulta la sección "Palabras de poder", página 117) y ampliar la Duración de un conjuro usando runas (consulta la sección "Runas atlantes", página 119).

Si tu mago comienza a jugar como miembro de una orden, aprende este Mérito sin coste alguno. Si no es miembro de una orden, debe comprarlo usando sus círculos de Mérito iniciales o con puntos de experiencia (asumiendo que encuentre a alguien que se lo enseñe).

Solo los Despertados pueden hablar y comprender la Alta lengua. La mente de los Durmientes no es capaz de procesarla. Podrían oír una frase atlante como



una serie de palabras sin sentido, o no oír nada (la boca del interlocutor se movería pero sin producir sonido alguno). Los Durmientes más perspicaces podrían captar algo, pero les sonaría como una cinta a muy pocas revoluciones con los graves muy altos.

Biblioteca (desde • hasta •••••; especial)

Prerrequisito: Sanctasanctórum

Efecto: tu personaje guarda en su sanctasanctórum una colección personal de gran información, que puede ayudarlo tanto en investigaciones naturales como sobrenaturales. Sean libros de ocultismo, archivos comprimidos o pergaminos sagrados, la biblioteca incluye obras de referencia que pueden ayudar a un mago a comprender el mundo que lo rodea. También ofrece conocimiento en temas ocultistas y sobrenaturales que los mortales no pueden entender.

Cada círculo representa un campo de estudio del que tu personaje posee muchos libros, archivos o pergaminos, y a los que puede acceder en busca de información. Si tiene Biblioteca 3, sus círculos podrían estar dedicados a demonios, criptozoología y mitología griega, respectivamente. Los temas pueden incluir conocimiento arcano que la mayoría de las personas no conoce o que ha olvidado con el paso del tiempo.

Las personas normales también tienen bibliotecas relacionadas con temas esotéricos, pero el estudio de lo sobrenatural es diferente cuando la investigación también es normal. Muchos libros ocultistas hacen referencia a datos, filosofías y diagramas mágicos que solo los hechiceros pueden descifrar. Los tomos más antiguos no tienen índices ni número de páginas; son tan indescifrables como los magos que los utilizan.

Obtener información de una biblioteca es una tarea de documentación, como las que se describen en la página 55 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, con la única diferencia de que un mago solo invierte diez minutos por tirada. El éxito no garantiza que vaya a encontrar exactamente lo que busca. Las bibliotecas no contienen todo el saber, y no siempre proporcionan una respuesta definitiva a una pregunta, ya que varios autores pueden tener puntos de vista distintos sobre el mismo tema. El Narrador está en su perfecto derecho de decidir que una biblioteca específica no revela todo lo que existe sobre un asunto en particular.

Cualquier mago puede otorgar a otro el privilegio de consultar su biblioteca, pero a menos que este último haya invertido puntos en el Mérito, tardará treinta minutos por tirada de documentación.

Las bibliotecas están ubicadas y protegidas en los sanctasanctórums. Consulta el Mérito "Sanctasanctórum", página 86.

Especial: los personajes que comparten un sanctasanctórum también pueden compartir los círculos de Biblioteca, contribuyendo cada uno con sus áreas de conocimiento. Todos ellos se benefician de la biblioteca al completo, y pueden invitar a otros a usarla mientras el resto del grupo esté de acuerdo. Si alguno cae en desgracia, los otros podrían prohibirle el acceso. Aquellos que son repudiados pierden los círculos con los que contribuían, a menos que se llegue a un acuerdo para dividir la biblioteca, y se permita que los parias se lleven su parte de la misma.

Las bibliotecas compartidas deberían marcarse con un asterisco (l) en la hoja de personaje. Consulta la descripción del Mérito de Sanctasanctórum si quieres saber más sobre cómo asignar círculos.

Cautivo (•••)

Efecto: tu mago controla físicamente la piedra del alma de otro hechicero (consulta la página 225), lo que le convierte en su esclavo. Por regla general, tu personaje puede exigirle tres favores antes de devolverle la piedra. Dichos favores pueden ser tan grandes o pequeños como desee, aunque si son muy difíciles o peligrosos, el cautivo puede acudir al Concilio en busca de alguna compensación.

La posesión de una piedra del alma otorga a tu mago una profunda conexión empática con su propietario y le permite extraer su Maná sin lanzar un conjuro Cardinal. Tira Gnosis + Presencia - el Aplomo del creador de la piedra para conseguir un punto de Maná por éxito. Este robo solo puede realizarse una vez al día, y se considera un favor de los tres permitidos.

El Narrador debe trabajar con el jugador para determinar quién es el cautivo. Cuanto más poderoso sea o más conexiones políticas tenga, mayores serán los favores que pueda proporcionar, pero mayor será también su ira. Tarde o temprano quedará libre, y aunque en teoría no puede vengarse directamente o pedir un duelo, podría manipular los acontecimientos para llevar a cabo su venganza. Si los favores de tu personaje benefician al cautivo y no violan su dignidad, tal vez pueda ganarse su respeto.

Una vez que se hayan realizado los tres favores, hay que devolver la piedra a su legítimo propietario, lo que liberará al cautivo. Si no se hace, se corre el riesgo de ser castigado por cualquier otro mago, aunque no pertenezca a su misma orden o Concilio.

Algunos magos piden favores imposibles, para asegurarse de que sus cautivos nunca consigan la libertad. El esclavo puede llevar su caso ante el Concilio local, pero casi nadie estará dispuesto a intervenir a menos que el maestro ponga en peligro los intereses del grupo o desafíe su autoridad. Lo más habitual es que los cautivos maltratados tengan que confiar en su propia astucia para poner fin a su esclavitud.

Criado sonámbulo (desde • hasta •••••)

Efecto: tu personaje cuenta con un Sonámbulo mágicamente iniciado en los secretos de la orden. Conoce la existencia de la magia y es tu ayudante. Puedes lanzar tus conjuros delante de él sin miedo a traicionar los Misterios.

Este Mérito funciona de la misma forma que el de "Criado" (página 116 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), excepto que en este caso se trata de un Sonámbulo.

Para más detalles sobre los sonámbulos, consulta la página 273.

Destino (desde • hasta •••••)

Prerrequisito: Despertado

Efecto: el hilo de tu personaje sobresale del ovillo del destino. Puede quedar cortado por una tragedia o catástrofe, pero hasta entonces, el mago tiene la capacidad de tejerlo en la forma que elija. Está destinado a realizar grandes cosas, y este Mérito le ayuda a conseguirlas. Como cualquier héroe auténtico, le es más fácil tener éxito que a los simples mortales. Pero como ellos, también tiene un enorme defecto; por muy fuerte que sea su Patrón, tiene una debilidad que otros pueden utilizar para atacarle.

En cada capítulo de una historia, tienes a tu disposición una reserva de "dados del destino" igual al doble de círculos que tu personaje posea en este Mérito. Por ejemplo, un personaje con 2 círculos de Destino dispone de cuatro dados en su reserva.

Cada vez que usas uno de estos dados del destino, puedes añadirlo a cualquier reserva. Es posible utilizarlos todos en la misma tirada, o dividirlos entre varias. En cualquier caso, una vez que los uses, no los recuperarás hasta el siguiente capítulo o sesión de juego. Por ejemplo, un jugador cuyo personaje tiene Destino 3 (lo que le otorga seis dados) podría añadir dos dados a una tirada de Pelea y luego cuatro a una de Ocultismo. En la siguiente sesión de juego, podría aplicar los seis dados a una sola tirada de Intimidación. La bonificación puede utilizarse en cualquier tirada Mental, Física, Social o de conjuración. Incluso puedes emplear estos dados en una Habilidad en la que tu personaje no tenga experiencia (aunque aún sufriría las penalizaciones por usar una Habilidad sin adiestramiento).

Inconveniente: la suerte de tu personaje tiene un precio: su *maldición*. Hay un tipo de persona o situación que puede derrotarte. Normalmente se resume en una sola frase, algo que describa su futura caída. El Narrador debe declarar o dar su visto bueno a esta maldición durante el curso de la crónica. Por ejemplo, un héroe podría recibir la siguiente advertencia, "ten cuidado con la reina de corazones" (quizá una referencia a la mujer que lo seducirá y destruirá), pero otro podría recibir la noticia de que "unos lobos devorarán tu alma". La referencia puede ser literal o figurativa, pero nunca debería mencionar un momento o lugar específicos.

Cuando la maldición se manifieste, las reservas del personaje se verán penalizadas con un dado por círculo de Destino que tenga. Esto solo se aplica a las tiradas que estén relacionadas con la maldición o que sirvan para resistir sus ataques, conjuros o incluso aquellas tiradas Sociales que pretendan intimidar o persuadir al personaje. Por ejemplo, si la maldición del personaje menciona a los lobos, cuando se encuentre con un "lobo" (ya sea un hombre lobo o un "lobo con piel de cordero", dependiendo de cómo lo interprete el Narrador), sus reservas de dados quedarán penalizadas.

Familiar (••• o ••••)

Prerrequisito: Despertado

Efecto: tu personaje posee un vínculo mágico con un espíritu que lo ayuda, espíritu que, o bien se encuentra en estado Crepuscular (es decir, inmaterial e invisible), o es corpóreo. Los familiares Crepusculares no tienen cuerpos; son espíritus que existen en un estado efímero de existencia llamado Crepúsculo. Los familiares corpóreos habitan un cuerpo físico en el mundo material.

Un familiar Crepuscular cuesta tres círculos; es un espíritu (también conocido como "espectro") que tiene su origen en el Reino umbrío. Los familiares Crepusculares pueden manifestarse temporalmente como fantasmas (consulta la sección "Manifestaciones", página 210 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), pero por lo demás sus cuerpos efímeros son invisibles e intangibles para el mundo físico. Un familiar Crepuscular debe manifestarse o usar Númenes para influir en cualquier cosa del mundo físico, salvo que se trate del mago al que está vinculado, en cuyo caso no hay restricción alguna (el mago también puede ver y hablar con el familiar incluso cuando no está usando un conjuro que le permita ver el Crepúsculo). Los familiares Crepusculares existen en el lado material de la Celosía, aunque pueden acompañar a sus amos al Reino umbrío o viajar allí por su cuenta si sus Númenes lo permiten.

Un familiar corpóreo cuesta cuatro círculos. Toma la forma de una criatura terrenal. Muchas de las historias legendarias de hechiceros con animales inteligentes (gatos, ratas, murciélagos) son en realidad referencias a familiares corpóreos.

El mago de un familiar se considera su ancla en el mundo material, aunque no hay límite en la distancia que puede alejarse de él. No pierde Esencia por cada hora que pase en el mundo físico o en estado Crepuscular. Pero debe cumplir las otras reglas concernientes a la Esencia, incluido el gasto de un punto al día. Si la Esencia se reduce a cero, caerá en la somnolencia (consulta "Esencia", página 319), pero no volverá al Reino umbrío mientras siga existiendo el vínculo con su mago. Como otros espíritus, puede ganar Esencia estando cerca de algo que la refleje, o si su mago gasta puntos de Maná para dársela.

El amo y el familiar disfrutan de una conexión telepática; cada uno puede sentir las emociones del otro (los efectos mágicos que dañan o manipulan al familiar a través de un ataque emocional no dañan o manipulan al amo). Todos los familiares poseen una conexión empática sensorial con su mago, lo que significa que los conjuros de escudriñamiento de este último pueden hacer uso de los sentidos del familiar en lugar de abrir una ventana de escudriñamiento, sin penalización empática. Esto convierte a los familiares en espías de primera. Y, lo que es más útil aún, el mago puede gastar los puntos de Esencia de su familiar como puntos de Maná, independientemente de la distancia que los separe. Lo contrario también funciona; el hechicero puede invertir su propio Maná para darle puntos de Esencia a él.

Mejoras: para mejorar a un familiar, un personaje debe gastar parte de sus puntos de experiencia.

Rasgos de los familiares

Ya sea inmaterial o corpóreo, se considera que un familiar es un espíritu de rango 1 (un "escudero"; consulta "La jerarquía espiritual", página 317). El Narrador designa sus rasgos. Cada familiar comienza a jugar con al menos un círculo en cada Atributo, más los círculos extra que se presentan a continuación. Consulta la sección "Espíritus", en las páginas 317-322, para conocer las reglas concernientes a los rasgos espirituales.

Rasgos de un familiar Crepuscular

Atributos: 3/3/2 (reparte los círculos entre Aguante, Poder y Precisión, no importa el orden)

Voluntad: igual a Poder + Aguante

Esencia: 10 (máximo 10)

Iniciativa: igual a Precisión + Aguante

Defensa: igual a Poder o Precisión, lo que sea más alto

Velocidad: igual a Poder + Precisión + "factor de especie" (igual que su contrapartida terrenal)

Tamaño: 5 o menos (igual que su contrapartida terrenal)

Corpus: igual a Aguante + Tamaño

Influencia: 2 círculos (elige uno)

Númenes: elige uno

Prohibición: el espectro tiene una prohibición, elegida por el Narrador

La mayoría de los magos con familiar son expertos en el Arcano Espíritu, ya que sus conjuros son útiles para influir en ellos. Es posible tener uno sin saber nada de la magia Espiritual (o incluso sin saber qué es en realidad), pero dichas relaciones pueden resultar más perjudiciales que útiles.

Cuando un espectro se manifiesta, utiliza los siguientes modificadores:

Lugar	Modificador
Campo	+3
Dominio	+3
Santuario	+2
Lugar asociado con la Influencia del espíritu	+2
Nexo de una línea arcana	+1
Estructura hecha por el hombre (puente de madera)	+1
Aparcamiento	-1
Edificio comercial moderno	-1
Edificio industrial moderno	-2
Laboratorio moderno	-3

Rasgos de un familiar corpóreo

Atributos: 5/4/3

Habilidades: 9/6/3

Voluntad: igual a Aplomo + Compostura

Esencia: 10 (máximo 10)

Iniciativa: igual a Destreza + Compostura

Defensa: igual a Destreza o Astucia, lo que sea más bajo

Velocidad: Fuerza + Destreza + "factor de especie" (basándose en su tipo de animal)

Tamaño: 5 o menos (basándose en su tipo de animal)

Salud: igual a Resistencia + Tamaño

Influencia: 2 círculos (elige una)

Númenes: Inofensivo (ver abajo), y elige otro más

Prohibición: el espectro tiene una prohibición, elegida por el Narrador

Los familiares corpóreos viven dentro de un cuerpo físico del mundo material, aunque éste no tiene por qué ser normal. Son animales astutos y leales. El gato negro o la rata inteligente de las leyendas mágicas.

Todos los familiares corpóreos poseen el Numen de Inofensivo (consulta las páginas 321-322). Es una ventaja pasar desapercibido. Cualquiera que esté en sus cercanías (excepto su amo) sufre una penalización de -2 en sus tiradas de percepción para advertir la presencia del familiar, a menos que algo atraiga su atención.

Objeto imbuido (•• o superior)

Efecto: tu mago tiene un objeto mágico con uno o más poderes. Para introducir un conjuro en el objeto de forma que esté disponible cuando haga falta, hay que utilizar el Arcano Cardinal (consulta la página 225).

El coste base en puntos de Mérito de un objeto imbuido es igual a un círculo más la puntuación de su poder Arcano, más otro círculo por poder adicional. Si tiene más de un poder o usa un conjuro compuesto, utiliza el Arcano con la puntuación más alta.

Coste base: 1 círculo + puntuación del Arcano más alto + 1 círculo por poder adicional.

Todos los objetos imbuidos tienen las siguientes propiedades:

Función: constante o esporádico.

Un poder *constante* siempre está activo. No hay que hacer nada especial para usarlo, solo llevarlo encima. Ejemplos de esta categoría incluyen amuletos de la suerte, armaduras mágicas o gafas para poder ver el Reino umbrío. El portador debe llevarlo consigo para beneficiarse de su poder, pero no puede encenderlo o apagarlo con un *interruptor o una palabra de* mando. Si alguno de los poderes del objeto es constante (es decir, de Duración indefinida), añade un círculo a su coste total.

Un poder *esporádico* necesita ser activado para poder utilizarse. Para una pistola, se trataría de apretar el gatillo, y para un bastón, de pronunciar una serie de palabras mágicas. La Duración del efecto depende de la Duración base del conjuro que imita, normalmente transitoria (un turno) o prolongada (una hora/escena). Una vez que expira este periodo, el mago puede usar el mismo detonante para volver a beneficiarse del poder. Un detonante es una acción instantánea que puede definirse como cualquier cosa hecha dentro de las proximidades del objeto; órdenes verbales, gestos, y demás.

Cuando se emplea un detonante, hay que tirar la reserva de dados de conjuración del objeto, que es igual a la Gnosis de su portador + la puntuación del Arcano utilizado.

Maná: si un poder esporádico necesita Maná, el objeto debe, o bien tener su propia reserva, o recurrir al del mago. Algunos objetos imbuidos disponen de sus propios depósitos de Maná. Esto cuesta un círculo de Mérito adicional, y permite contener hasta un máximo de 10 puntos de Maná + 1 por conjuro (es decir, que un objeto con dos conjuros puede almacenar hasta 12 puntos de Maná). Su portador puede extraer puntos para alimentar los poderes del objeto en lugar de gastar los suyos propios. Esta reserva no se recarga automáticamente. Una vez que los puntos se han gastado, el mago debe utilizar su propio Maná para restaurarlos, o usar la magia Cardinal para transferirlos desde un Santuario u otra fuente.

A diferencia de las Reliquias, los puntos de un objeto imbuido solo pueden emplearse para activar sus poderes, a menos que el mago use el conjuro de "Canalizar Maná" (consulta la página 224) para destinarlos a otra función.

Durmientes: hasta los Durmientes pueden usar los objetos imbuidos. Si su poder es constante, solo tienen que llevarlo encima. Si es esporádico, tienen que emplear el detonante apropiado. La reserva de dados de conjuración es igual a la puntuación del Arcano más alto usado para determinar los círculos de Mérito del objeto imbuido, basándose en el poder de puntuación superior (como se describe arriba). Como los Durmientes no tienen puntuación de Gnosis, no pueden añadirla a la reserva de dados. Ni que decir tiene que deben confiar en la reserva de Maná del objeto para alimentar sus poderes.

Paradoja: los poderes vulgares de los objetos imbuidos pueden provocar Paradojas, aunque los utilicen los Durmientes. La reserva de dados es igual a la mitad de los círculos de Mérito del objeto (redondeando hacia abajo). (Si el objeto es creado durante la crónica con el conjuro de Cardinal 3 "Imbuir objeto", página 225, la reserva de dados de la Paradoja se basará en la Gnosis de su creador.) Los objetos que generan efectos vulgares ante testigos Durmientes también provocan Incredulidad (consulta la página 274). Su propia incapacidad para aceptar la magia socava sus efectos.

Ejemplo: *un anillo que permite a un mago volverse invisible en ocasiones esporádicas costaría cuatro círculos (1 + un conjuro de Fuerzas 3), mientras que una espada con un poder constante que puede cortar el hierro estaría valorada en cinco círculos (1 + un conjuro de Materia 3 + 1 círculo por Duración indefinida).*

Un objeto puede ser mejorado e imbuido, ambas cosas a la vez. Consulta el Mérito de "Objeto mejorado", abajo. Suma el coste de ambas propiedades para determinar el total de círculos de Mérito.

Adquirir un objeto imbuido una vez que comienza el juego no cuesta círculos de Mérito; los personajes deben conseguirlos a través de sus acciones interpretativas. Si el objeto se pierde, es destruido o lo roban, el jugador perderá el Mérito y los puntos que invirtió en él.

Objeto mejorado (desde • hasta •••••)

Efectos: tu mago tiene un objeto cuyas propiedades han sido alteradas de forma sobrenatural, ya sea porque su Durabilidad, Estructura, Tamaño o bonificaciones han aumentado, o porque posee ciertas propiedades especiales, como transparencia o flexibilidad. Los Objetos mejorados se crean con el Arcano Materia (consulta las páginas 194-204). Las propiedades especiales que requieren el uso de otros Arcanos (como Fuerzas para hacer que una espada

brille) solo pueden alcanzarse imbuyendo al objeto; consulta el Mérito de "Objeto imbuido", arriba.

El coste depende de las propiedades del objeto mejorado.

Propiedad	Coste en círculos de Mérito
Aumentar Durabilidad	1 círculo por +2 de Durabilidad
Aumentar Estructura	1 círculo por +2 de Estructura
Aumentar Tamaño	1 círculo por +2 de Tamaño
Aumentar bonificación	1 círculo por +1 dado*
Propiedad especial	1 círculo por círculo de Arcano necesario para alcanzar la propiedad

* Si la bonificación mejorada es mayor que el doble de la bonificación normal del objeto, el objeto mejorado provocará Incredulidad cuando los Durmientes sean testigos de su uso.

Los objetos mejorados tienen las siguientes características:

Función: solo constante. Un poder *constante* siempre está activo (es decir, tiene una Duración indefinida). El usuario necesita llevar el objeto consigo.

Sin Paradoja: las propiedades de los objetos mejorados no producen Paradojas, aunque pueden causar Incredulidad en los Durmientes si sus propiedades son claramente imposibles.

Ejemplo: una katana tiene una bonificación de +3, pero Zenón lleva una katana especial. Posee una bonificación mejorada de +2 (lo que hace un total de +5) y una Durabilidad de +2 (lo que hace un total de Durabilidad 6). Cuesta en total 3 círculos de Mérito.

Un objeto puede ser mejorado e imbuido, las dos cosas. Consulta el Mérito de "Objeto imbuido", más arriba. Suma el coste de ambas cosas para determinar el total de círculos de Mérito.

Adquirir un objeto mejorado una vez que comienza el juego no cuesta círculos de Mérito; los personajes deben conseguirlos a través de sus acciones interpretativas. Si el objeto se pierde, es destruido o robado, el jugador perderá el Mérito y los puntos que invirtió en él.

Ocultación (desde • hasta •••)

Prerrequisito: Despertado, sin círculos en el Mérito de Fama

Efecto: los conjuros de un mago quedan ocultos tras su personalidad, su aura. Su resonancia es tan sutil que solo una observación minuciosa puede descubrirla. Este efecto incluso se extiende hasta el mundo normal, haciendo que un mago pase inadvertido para los Durmientes.

Cuando un hechicero intente leer el aura de uno de los conjuros de tu personaje, resta un número de dados igual a tus círculos en este Mérito. Esta misma penalización se aplica a cualquier tirada para analizar el aura de la magia de tu personaje. Consulta "Resonancia", páginas 225-227.

Además, protege de los conjuros que intenten afectarlo a un alcance empático. Los círculos de Ocultación de tu personaje se restan a la reserva de dados del lanzador. Consulta "Conjuros empáticos", páginas 114-116.

Si el Narrador lo decide así, este Mérito también puede afectar a otras habilidades sobrenaturales que sirvan para encontrar al creador de un efecto mágico. Por ejemplo, un vampiro que use el Toque del Espíritu para analizar los resultados de un conjuro debería tener dificultades para identificar al mago oculto que lo lanzó. Cuando se aplique este rasgo, resta los círculos de Ocultación de la tirada de activación para la habilidad sobrenatural.

Los magos ocultos viven en las fronteras de la realidad mundana, como si fuesen anomalías o aberraciones. Los Durmientes no consiguen descubrir sus identidades o acciones. Cualquier registro que esté relacionado con ellos se pierde, y las autoridades no son capaces de investigar sus actividades. La mayoría de los Durmientes no pueden reunir detalles sobre ellos, y lo poco que tienen resulta vago e impreciso. Esto también afecta a los magos que buscan información de otros magos por medios convencionales. Siempre que alguien realice una tirada para reunir información sobre tu personaje, resta tus círculos de Ocultación de su reserva de dados.

Inconveniente: si tu personaje obtiene cierta notoriedad (como por ejemplo si lo capta una cámara y sale en las noticias de la noche), perderá su Ocultación hasta que el público lo olvide (lo que podría tardar muchos años, dependiendo de lo famoso que se haya vuelto). De igual modo, si se convierte en una figura pública entre los Durmientes, no podrá conservar su Ocultación. El mago debe cultivar este Mérito manteniéndose al margen de la sociedad.

Posición (desde • hasta •••••)

Aunque ciertos Méritos detallados en el **Libro de reglas del Sistema Narrativo** se centran en el reconocimiento dentro de la sociedad mortal, existen algunas Posiciones relacionadas con las órdenes sociales de los Despertados y que representan el reconocimiento entre otros magos. La Posición se divide en dos áreas; Concilio y Orden. Los jugadores deben elegir una de estas dos áreas para cada círculo de Mérito gastado (los Narradores más emprendedores pueden crear nuevos tipos de Posiciones, y los jugadores más astutos pueden buscar aplicaciones únicas para ellos. La Posición está diseñada como una especie de Mérito "comodín" bajo el que se pueden crear nuevos tipos).

La *Posición en el Concilio* representa una responsabilidad y un reconocimiento en los asuntos relacionados con el Concilio local. Ciertas personas ascienden hasta lo más alto del estrato social debido a sus esfuerzos en nombre de su cábala, Concilio o región en general. Jerarcas, Heraldos, Centinelas y otros "oficiales" encajan en esta descripción, aunque el Mérito también se aplica a los magos que son famosos pero que evitan la política. Sus opiniones se tienen en cuenta aunque no ejerzan ninguna función dentro del Concilio.

La Posición en el Concilio se basa en los logros alcanzados. Un personaje debe ganarse el título y la admiración de sus compañeros. Aunque casi siempre implica ser reconocido por actos honrosos, también puede ser el resultado de una cuidadosa maniobra política. En general, los magos de otras cábalas reconocen la posición de un hechicero dentro del Concilio y le muestran todo el respeto que se merece (aunque en realidad no le hagan ni caso).

•	"Estrella naciente"; Escudero
••	"Persona competente"; Centinela
•••	"Reputación merecida"; Heraldo
••••	"Ejemplo de sabiduría"; Preboste
•••••	"Protector de los Despertados"; Jerarca o Consejero

La *Posición en la orden* representa el rango, el logro y la responsabilidad dentro de una orden mágica. Concierne a todo lo relacionado con los objetivos del grupo. No es suficiente con ser poderoso o un ejemplo de sus ideales. La orden quiere que sus miembros actúen en beneficio de la causa y contra sus rivales más directos.

Los magos que disfrutan del reconocimiento de la orden forman su núcleo en cualquier región. Son aquellos que convocan cónclaves y sirven de ejemplo para los demás. Estos hechiceros median en los conflictos con otras órdenes o cábalas, buscan la forma de cumplir sus objetivos y situar a algunos de sus compañeros en puestos de influencia dentro de la jerarquía del Concilio regional.

Un personaje debe tener al menos un círculo de Posición en la orden para obtener los beneficios de cualquier habilidad especial del grupo. En otras palabras, ha de tener al menos un círculo para aprender sus fórmulas (los seis círculos iniciales de un personaje para escoger fórmulas son una excepción. Fueron enseñados para ganar la lealtad del mago). Si un personaje deja una orden tras aprender algunos de sus secretos, no perderá ninguna de las aptitudes en las que invirtió puntos de experiencia, como fórmulas o Especialidades de fórmula, pero no podrá aprender otras nuevas sin encontrar a un profesor. Además, algunas órdenes castigan a aquellos que violan sus juramentos y revelan sus secretos.

La Posición en la orden no está vinculada a ningún título. Es solo un concepto de los logros del personaje.

•	El personaje es conocido en una rama específica de la orden; una red de espías, por ejemplo.
••	Casi toda la orden en la región reconoce el rostro del personaje y puede recordar sus hazañas.
•••	Las acciones del personaje son conocidas por todos los miembros de la orden, incluso en regiones adyacentes. Muchos reconocen su rostro.
••••	Las hazañas del personaje se han extendido a mucha distancia, y su nombre es conocido en las ciudades del país.
•••••	El nombre del personaje y su rostro son sinónimos de su orden; sus hazañas sirven de lección para los nuevos miembros.

La Posición es un arma de doble filo. La fama puede ser muy beneficiosa, pero también te convierte en un objetivo visible para tus enemigos. Una

puntuación alta niega la posibilidad de que puedas pasar desapercibido, pero abre muchas puertas que de otro modo permanecerían cerradas.

El Mérito funciona como una "herramienta general" en las interacciones Sociales con los miembros del subgrupo escogido. Es decir, que la Posición en la orden aumenta la reserva de dados para relacionarse con los miembros de la misma orden, y la Posición en el Concilio afecta a aquellos que sean residentes de la región, salvo por un pequeño detalle; la Posición en el Concilio puede ser ignorada por los enemigos del Concilio. Este Mérito no permite añadir dados a las tiradas relacionadas con la magia, solo a las acciones sociales mundanas.

Para algunos, cargar con la Posición puede ser una ciénaga de responsabilidades, aunque los más astutos sabrán sacarle provecho. No es raro ver a un personaje con una Posición en el Concilio y otra en la orden.

Hay ocasiones en las que un personaje puede tener más de una forma de Posición en la orden. Esto ocurre casi siempre en los niveles bajos, donde un mago recibe más atención que nunca. Un personaje no puede tener más de tres círculos de Posición entre varias órdenes. Por ejemplo, un agente doble podría contar con dos círculos de Posición en la orden (Escala de Plata) y uno de Posición en la orden (Flecha Adamantina), lo que representaría una auténtica lealtad hacia la Escala de Plata y un puesto en los niveles más bajos de la Flecha Adamantina (podría suministrar información a sus compañeros de la Escala). Hasta es posible tener un solo círculo en tres órdenes distintas; quizá sea competente en todas pero aún no haya decidido en cuál de ellas está su lealtad. Un personaje con Posición en una sola orden no tiene que cumplir el límite de los tres círculos.

Un personaje con círculos de Posición en varias órdenes tiene acceso a los beneficios especiales de todas ellas. Pero las órdenes son muy celosas con sus magos, y si se descubre que el personaje ha estado jugando a dos bandas, éste podría perder todos sus privilegios. Ése es el motivo por el que existe el límite de los tres círculos. Cuando un personaje obtiene cierto grado de respeto en una sola orden, sobresale entre los miembros de otra como un pulgar hinchado entre los dedos de la mano (otra cosa sería que el personaje fuese un topo, aunque eso es mejor dejarlo en manos del Narrador).

Reliquia (••• o superior)

Efecto: tu mago posee un objeto que tiene su origen en un Reino celeste o que ha sido afectado por un poder celestial. Ningún hechicero puede crear una Reliquia; su fabricación va más allá del poder esgrimido por los habitantes del Mundo caído.

Los poderes de una Reliquia imitan a los de los conjuros mágicos, y a veces pueden confundirse con objetos imbuidos.

El coste de cada círculo es igual a la puntuación del Arcano que imita, más dos, más un círculo por poder adicional. Si tiene más de un poder o simula un conjuro compuesto, usa la puntuación del Arcano más alto simulado.

Coste base: 2 + los círculos del Arcano más alto + 1 círculo por poder adicional.

Todas las Reliquias tienen las siguientes propiedades:

Leyenda: cada Reliquia es única y legendaria, lo que indica que tiene un significado mítico o histórico que puede investigarse, aunque su origen o uso se haya olvidado en los tiempos que corren. Algunas Reliquias raras son tan nuevas que resultan desconocidas para la mayoría de los magos, pero incluso éstas pueden aparecer en sueños o profecías.

Una Reliquia conocida puede convertir a su portador en alguien famoso o infame, dependiendo de su leyenda. Esto puede otorgar un círculo al Mérito Posición (página 88), aunque solo se aplica cuando el objeto es de interés para la persona a la que se quiere influir. La Posición va ligada a la Reliquia, no al portador.

El inconveniente de una leyenda es que otros podrían querer la Reliquia y buscar la forma de quitársela al mago.

Solo para Despertados: solo los magos pueden usar Reliquias. Los Durmientes y casi el resto de las criaturas sobrenaturales carecen de la conexión empática necesaria con el Mundo celeste.

Irrompible: todas las Reliquias poseen una Durabilidad dos puntos más alta de lo normal para el tipo de material del que están hechas.

Función: constante o esporádica.

Un poder *constante* siempre está activo. No hay que hacer nada especial para usarlo, solo llevarlo encima. Ejemplos de esta categoría incluyen talismanes de protección contra los espíritus, espejos que reflejan la versión del Reino umbrío de lo que sea que haya en la habitación, o capas de invisibilidad que ocultan todo aquello que cubren. El portador debe llevar el objeto consigo para beneficiarse de su poder, pero no puede encenderlo o apagarlo con un interruptor o una palabra de mando. Si alguno de los poderes de la Reliquia es constante, añade un círculo a su coste total.

Un poder *esporádico* necesita ser activado para poder utilizarse. Podría ser una espada que se afila por arte de magia cuando se mancha de sangre, una alfombra que vuela cuando se pronuncian las palabras adecuadas, o incluso una pistola hecha de huesos que dispara energía de Muerte con cada uso del gatillo. La Duración del efecto depende de la Duración básica del conjuro que imita, normalmente transitoria (un turno) o prolongada (una hora/escena). Una vez que expira este periodo, el mago puede usar el mismo detonante para volver a beneficiarse del poder. Un detonante es una acción instantánea que puede definirse como cualquier cosa hecha dentro de las proximidades del objeto; órdenes verbales, gestos, etcétera.

Cuando se emplea un detonante, hay que tirar la reserva de dados de conjuración de la Reliquia, que es igual a la Gnosis de su portador + la puntuación del Arcano más alto usado para determinar los círculos de Mérito de la Reliquia, basándose en el poder de puntuación superior (como se describe más arriba).

Maná: algunos poderes necesitan Maná. Usa las descripciones del conjuro imitado para determinar el coste. Todas las Reliquias contienen como máximo 10 puntos de Maná + 1 por conjuro (por lo que una con tres poderes tendrá 13 puntos de Maná). Un portador puede extraer puntos de la Reliquia para alimentar los poderes del objeto en lugar de gastar los suyos propios. Esta reserva se recarga automáticamente, a razón de un punto por círculo de Mérito al día, aunque un mago puede utilizar su propio Maná para restaurar los puntos con más rapidez, o emplear la magia Cardinal para transferirlos desde un Santuario u otra fuente (consulta el conjuro "Canalizar Maná", página 224).

El portador también puede usar el Maná de la Reliquia para alimentar sus propios conjuros, como si estuviese recurriendo a sus reservas particulares (la cantidad que puede gastar por turno aún está limitada por su Gnosis). No necesita utilizar el Arcano Cardinal para conseguirlos, pero debe estar en contacto (físico o empático) con el objeto.

Paradoja: los poderes de una Reliquia pueden crear las mismas Paradojas que los conjuros que imitan, y los efectos vulgares que son presenciados por los Durmientes provocan Incredulidad (página 274).

Ejemplo: el Talismán del amo de las cavernas es una Reliquia en forma de medallón que permite a su portador usar garras de oso una vez activado (un poder esporádico). Imita el conjuro de Vida 3 "Autotransformación", página 187. Estaría valorado en cinco círculos de Mérito (2 + el Arcano de 3 círculos = 5). Recuerda que el quinto círculo cuesta el doble, por lo que el coste total asciende a seis círculos de Mérito.

Adquirir una Reliquia una vez que comienza el juego no cuesta círculos de Mérito; los personajes deben conseguirlas a través de sus acciones interpretativas. Si el objeto se pierde, es destruido o lo roban, el jugador perderá el Mérito y los puntos que invirtió en él.

Sanctasanctórum (desde • hasta •••••; especial)

Efecto: el sanctasanctórum es la fortaleza de un mago, el lugar donde puede practicar su Arte lejos de testigos Durmientes. Las leyendas hablan de torres de hechicería y chozas de brujas, pero la realidad resulta más prosaica: áticos, fincas o incluso casas de campo.

No hay dos sanctasanctórums iguales. Un almacén puede ser bastante espacioso, pero no será muy seguro contra los visitantes no deseados. Una cueva oculta dispondrá de una seguridad adecuada, pero podría ser demasiado oscura y pequeña. El valor de un sanctasanctórum se mide por dos factores; tamaño y seguridad. Los jugadores que elijan este Mérito deben repartir sus puntos entre los dos. Por ejemplo, alguien podría gastar dos círculos en Tamaño y uno en Seguridad.

El Tamaño es importante para los personajes que necesitan un lugar donde guardar sus posesiones y objetos de valor. Un sanctasanctórum sin ningún círculo de Tamaño solo tendría espacio para su propietario, un compañero y algo de equipo, pero poco más; sería un apartamento algo pequeño. Gastando puntos para aumentar el Tamaño, se gana en espacio y efectos personales. Los sanctasanctórums más grandes pueden ser cualquier cosa, desde mansiones hasta escondrijos en la montaña, pasando por catacumbas subterráneas. Hay que tener en cuenta que los lugares de mayor tamaño son los más difíciles de mantener.

- • Un pequeño apartamento o cámara subterránea; 1-2 habitaciones
- •• Un apartamento grande o un unifamiliar pequeño; 3-4 habitaciones
- ••• Un almacén, una iglesia o una casa grande; 5-8 habitaciones, o un terreno de gran extensión
- •••• Una mansión abandonada o una red de túneles del metro; equivalente a 9-15 habitaciones o cámaras
- ••••• Una finca o una gran red de túneles; incontables habitaciones o cámaras.

Por supuesto, el Tamaño del sanctasanctórum no evita la intrusión de Durmientes (policía, organizaciones criminales, trabajadores sociales). Los jugadores que quieran tener privacidad pueden invertir sus círculos en el factor de Seguridad. Los sanctasanctórums que no tienen círculos de Seguridad pueden encontrarse con mucha facilidad y ofrecen poca protección frente a los intrusos. Cada círculo de Seguridad resta un dado a los esfuerzos de invadir el lugar para cualquier personaje que no tenga permiso de entrada. Esta dificultad puede deberse a que la entrada resulta difícil de localizar (se encuentra tras una estantería o bajo una alfombra) o de atravesar (está tras una puerta blindada). Además, cada círculo de Seguridad ofrece una bonificación de +1 en las tiradas de Iniciativa para aquellos que estén dentro y se enfrenten a cualquiera que intente entrar (buena visión periférica o cámaras de vigilancia).

Los personajes que no invierten puntos en sus sanctasanctórums o bien comparten espacio con un maestro o son propietarios de cámaras húmedas y pequeñas. En cualquier caso, no ganan los mismos beneficios que aquellos que han asignado círculos de Mérito para mejorar la calidad de sus hogares.

Cada aspecto del Mérito de Sanctasanctórum tiene un límite de cinco círculos. En otras palabras, que ni la puntuación de Tamaño ni la de Seguridad pueden aumentar más de 5 (hasta un máximo de 10 círculos de Mérito en total).

Especial: un sanctasanctórum puede ser compartido por dos o más personajes. Podría tratarse de una propiedad personal de alguien que está dispuesto a compartirla, o de un lugar que varias personas deciden fundar juntas.

Para compartir este Mérito, tiene que haber dos o más personajes que estén dispuestos a unir sus círculos. Una puntuación compartida no puede superar el límite de cinco círculos en los dos aspectos del Mérito. Es decir, que no pueden reunir más de cinco círculo ni en Tamaño ni en Seguridad. Si alguno llega al máximo, tendrán que invertir el resto en el otro aspecto.

Los círculos compartidos pueden perderse. Si algún miembro hace algo que perjudique al sanctasanctórum (como gastarse el dinero que se invertía en seguridad), los círculos disminuirán para todos los integrantes del grupo. Ése es el inconveniente de compartir círculos de este Mérito. La cadena solo es tan fuerte como su eslabón más débil. El Narrador dicta cuándo comprometen los círculos compartidos los sucesos de la historia o las acciones de uno de los miembros.

Los personajes también pueden abandonar el sanctasanctórum. Los amigos íntimos podrían dejar de serlo. Alguien podría morir o perderse en el Reino umbrío. Y hasta cabría la posibilidad de que el resto de los miembros se unieran para echar a alguien. Cuando un personaje rompe una relación de sanctasanctórum compartido, los círculos con los que contribuye se restan de la reserva total. Si el individuo sigue vivo, solo recibirá para uso personal los círculos que invirtió menos uno. Por ello, si un personaje rompe una relación con su cábala, el grupo ya no recibirá los dos círculos de Sanctasanctórum con los que contribuía, pero solo recibirá uno para uso personal. El círculo perdido representa el coste o la mala imagen que acompaña a la separación. Si todos los miembros están de acuerdo en seguir sus propios caminos, perderán un círculo del total que invertían en el Mérito.

Cuando un personaje abandona un sanctasanctórum compartido, el Narrador decide qué significan los círculos reducidos. Quizá se encargaba de una parte de la Seguridad que tras su marcha nadie cubre de nuevo. Quizá una parte del refugio cae en desuso o se colapsa, lo que provoca un descenso en el Tamaño del lugar. Sea cual sea el caso, hay que encontrar una explicación plausible.

Un personaje no tiene por qué invertir todos sus círculos de Sanctasanctórum en el Mérito compartido. También podría ser propietario de otro distinto. Alguien que tiene círculos sobrantes (o que no está dispuesto a compartirlos) debe asignarlos a otro lugar no relacionado con sus compañeros. Por ejemplo, tres personajes comparten un sanctasanctórum y suman en total una puntuación de cinco círculos. Como a uno de ellos le sobran dos círculos, decide usarlos en un sanctasanctórum privado. Estos dos círculos representan un lugar separado del que sus compañeros y él han fundado juntos.

Para registrar el sanctasanctórum compartido en tu hoja de personaje, pon un asterisco cerca del nombre del Mérito y llena los círculos a los que tu mago tiene acceso gracias a esta colaboración. Para anotar su contribución original, escríbela entre paréntesis junto al nombre del Mérito. El aspecto en el que se invierten estos puntos no es relevante; de esa forma, si el personaje abandona la relación comunal, tendrás más flexibilidad a la hora de decidir cómo afecta su marcha. Un ejemplo:

Sanctasanct rum*(2)	●●●●○
Sanctasanct rum	●●●○○
Criado	●●○○○
—	○○○○○
—	○○○○○
—	○○○○○
—	○○○○○
—	○○○○○

En este caso, el personaje comparte un Mérito de Sanctasanctórum que sirve como refugio para los miembros de la cábala. Contribuye con dos círculos, y el grupo dispone de un total de cuatro, a los que todos tienen acceso. El mago también posee su propio sanctasanctórum de tres círculos. Y además cuenta con un Criado de dos círculos, que tampoco tiene que compartir con nadie.

Santuario (desde • hasta •••••; especial)

Prerrequisito: Sanctasanctórum

Efecto: un Santuario es un nexo de energía mágica, un lugar que genera Maná cada día. Estos lugares son vitales para los magos. Tu personaje dispone de uno dentro de los límites de su sanctasanctórum. La seguridad de la zona determina lo bien protegido que está de los intrusos.

Los Santuarios suelen encontrarse en lugares altos, especialmente donde las estrellas son visibles de noche. El Maná parece fluir con más facilidad allí, aunque no siempre es el caso; los valles recónditos y las depresiones ocultas bajo una maraña de árboles o picos escarpados pueden alojar este tipo de energía. Sin embargo, las cimas de las montañas, las colinas o incluso los rascacielos son los lugares más probables, algo que aviva el mito de los magos encerrados en sus torres.

Un Santuario genera un número de puntos de Maná al día igual a sus círculos. Un mago puede extraer esta energía para recuperar sus puntos de Maná realizando una oblación (consulta la página 77) o usando un conjuro de Cardinal 3. Cada Santuario está conectado a un momento particular del día, el periodo en que este reabastecimiento es posible; anochecer, amanecer y medianoche son los más comunes.

Si este Maná no se recolecta, se cuajará hasta convertirse en tass (normalmente en forma de agua o planta). Algunos magos prohíben que el Maná se recoja gratuitamente, y prefieren que se transforme en tass para poder almacenarlo y usarlo más adelante. Consulta "Tass", en la página 78.

El Maná de un Santuario comparte la cualidad de la resonancia del lugar. La cualidad que va en contra de los efectos de un conjuro (resonancia tranquila para un conjuro de ataque, resonancia violenta para un conjuro de curación) podría imponer penalizaciones de -1 o -2 en las tiradas de conjuración. Por este motivo, los magos no permiten que sus Santuarios se contaminen con auras impuras o forasteras y se esfuerzan por conservar la cualidad más apropiada.

Además, en las cercanías de un Santuario (cinco metros por círculo) siempre hay energía latente. Dicha energía niega la necesidad de gastar un punto de Maná dentro de sus límites, aunque sea obligatorio (como con los hechizos improvisados), pero no evita el gasto en exceso (como cuando se lanza un conjuro improvisado que inflige daño agravado). El ejemplo del segundo paréntesis

costaría normalmente dos puntos, pero solo cuesta uno dentro de las fronteras del Santuario. La energía latente no puede extraerse.

Especial: los personajes que comparten un sanctasanctórum también pueden compartir los círculos de Santuario, contribuyendo cada uno a su energía. Las cábalas que hacen esto casi siempre siguen un horario para que todos los miembros puedan acceder al Maná del lugar, asegurando de ese modo que nadie tome demasiado. Si alguien cae en desgracia, se le podría prohibir el acceso al Santuario. Aquellos que reciben estas prohibiciones pierden los círculos con los que contribuían.

Los Santuarios compartidos deberían marcarse con un asterisco (*) en tu hoja de personaje. Consulta la descripción del Mérito de Sanctasanctórum si quieres saber más sobre cómo asignar círculos.

Sueño (desde • hasta •••••)

Efecto: tu personaje goza de una conexión con las fuerzas primordiales del mundo, las antiguas verdades que solo pueden verse y comprenderse en sueños. A través de estas visiones, es capaz de encontrar respuestas a preguntas que normalmente no podría conseguir por métodos normales. Puedes llamarlo inconsciente colectivo, mente universal, sueño poético o incluso un viaje imaginario hacia un paisaje de ficción. Gracias a su voluntad, puede hasta canalizar esta perspicacia y convertirla en acción. Tras la mentira del supuesto mundo real, los sueños revelan el universo tal como es en realidad... desde cierto punto de vista.

Una vez por sesión de juego, tu personaje puede utilizar su capacidad de Sueño para obtener una comprensión sobrenatural relacionada con un tema o cuestión. Activar esta aptitud requiere al menos una hora de sueño, trance o cualquier otra actividad que sirva para acceder a un estado de consciencia alterada. El Narrador tira entonces la Astucia + Compostura del personaje en secreto. Los resultados son:

Fallo dramático: una pesadilla. El personaje puede interpretarla como quiera, pero es muy posible que ocasione más problemas que soluciones.

Fallo: imágenes sin sentido.

Éxito: una o más pistas (una por círculo de Sueño), aunque hay que interpretarlas primero.

Éxito excepcional: una o más pistas (una por círculo de Sueño), y una sugerencia sobre su interpretación.

La información está entremezclada con alegorías, símbolos y arquetipos. Los sueños no responden a las preguntas de forma directa, sino que confían en el simbolismo y las metáforas para revelar los datos. Un mago que busque la localización de una persona específica no verá su dirección, sino rasgos del terreno circundante que podrían ponerle sobre la pista: un río, una torre o incluso el rostro de un hombre que camina al anochecer. La respuesta puede resolver el problema. Es una herramienta para que el Narrador ayude a impulsar ciertos sucesos de la historia.

Útiles mágicos

Aunque los magos pueden lanzar conjuros con solo pensarlo, resulta difícil tejer la realidad de los Reinos celestes en el Mundo caído sin un medio de enfocar la voluntad. Y la mejor forma de hacerlo es usando algún objeto que otorgue una conexión empática con la Atalaya de cada Senda.

Los útiles de cada Senda

Cada Senda permite a un mago usar una de las cinco herramientas atlantes. Los reyes de la antigua isla impregnaron las Atalayas con la virtud de dichos objetos, haciéndolos eficaces para alterar la realidad. Los cinco tipos son comunes a todas las Sendas, pero los materiales varían enormemente.

Varas y bastones

Asociados con el fuego.

Acanthus: vidrio, cristal, plástico, plata

Mastigos: hierro, bronce, cuero

Moros: plomo, hueso, gemas preciosas

Obrimos: acero, madera petrificada, oro

Thyrsus: madera, cobre, piedra

Armas

Asociadas con el aire.

Acanthus: cuchillo, estoque, arco y flecha

Mastigos: cuchillo, cimitarra (u otra espada curvada como la katana), látigo

Moros: cuchillo, martillo, maza

Obrimos: cuchillo, lanza, espada ancha (u otra espada de doble filo como el gladius romano)

Thyrsus: cuchillo, lanza, hacha, honda

Copas

Asociadas con el agua. Los materiales son los mismos que con las varas y los bastones.

Pentáculos y monedas

Asociados con la tierra. Los materiales son los mismos que con las varas y los bastones, aunque deben estar marcados con la estrella atlante (una estrella de cinco puntas).

Espejos

Asociados con el alma. Los materiales pueden ser versiones pulidas de los cristales y metales empleados en las varas y los bastones.

Los útiles de cada orden

Los útiles mágicos preferidos por las órdenes no siguen ningún mandato metafísico (a diferencia de los útiles de las Sendas). Actúan como focos para la voluntad y la imaginación de los Despertados, y forman parte de las prácticas específicas de cada orden.

El Concilio Libre

- Puede utilizarse cualquier objeto tecnológico, desde un ordenador hasta un coche. Para ser considerado tecnológico, ha de tener un mecanismo complejo (como un reloj o un arma) o funcionar con electricidad.

La Escala de Plata

- Puede utilizarse cualquier signo de autoridad, como la placa de un policía, el carné del gobierno o incluso una tarjeta de empresa. Esto incluye a los símbolos seculares o religiosos, como la toga de un juez o el alzacuello de un sacerdote.

La Flecha Adamantina

- Puede utilizarse cualquier arma.
- Puede utilizarse cualquier objeto protector (como un escudo) o armadura (como un chaleco antibalas).

Los Guardianes del Velo

- Pueden utilizarse capas (incluidos abrigos largos), velos (incluidas bufandas) o máscaras.

El Mysterium

- Pueden utilizarse libros, pergaminos o talismanes escritos.
- Puede utilizarse una llave, pero debe estar hecha de una sustancia rara o preciosa, como plata, oro, marfil o rubí. Las típicas llaves de una casa no sirven.

Los Videntes del Trono

- Los Videntes pueden utilizar una palabra o frase de poder como su contraseña mágica. Lo único que tienen que hacer es pintarla o grabarla sobre cualquiera de los objetos de las otras órdenes para convertirlo en un útil mágico. La palabra debe ser visible para los demás, aunque eso no significa que tengan que entenderla (puede estar en cualquier otro idioma). Nota: los Videntes no pueden utilizar un objeto que ya se haya convertido en el útil de otro mago.

Proscriptores

Ninguno. Los Proscriptores no diseñan sus propios útiles mágicos. Confían en los de su Senda.

Útiles Arcanos

Como ocurre con los útiles de las órdenes, existen objetos especiales que los magos pueden utilizar para enfocar su voluntad con un Arcano. He aquí algunas sugerencias. El Narrador puede crear las suyas propias, siempre y cuando representen el tema del Arcano en cuestión.

Cardinal: piedras preciosas, cristal puro

Destino: jugar a las cartas o a los dados (el mago debe sacar una carta o tirar el dado durante la conjuración)

Espacio: cinta métrica, rueda, sextante, ecuación matemática

Espíritu: tambor, sonajero, flauta, parte de un animal (diente, garra, piel o pelo)

Fuerzas: pila, linterna, pistola eléctrica

Materia: metales preciosos, isótopos poco comunes

Mente: mancha de tinta del test de Rorschach, crucigrama, diario personal

Muerte: huesos, sudario, columna necrológica de un periódico, tablero de Ouija (el mago debe usar el triángulo del tablero durante la conjuración)

Tiempo: reloj de pared, reloj de pulsera, reloj de arena

Vida: sangre (fresca; no tiene por qué estar destinada a tal fin), tatuaje bien visible, flores (frescas; no tienen por qué estar destinadas a tal fin)

Útiles destinados

Los útiles mágicos deben ser destinados al propósito de la conjuración. Un mago no puede coger el primer palo que encuentre para usarlo como bastón, debe adaptar el objeto a su propia aura. No se puede tener más de un objeto de cada clase (es decir, de la Senda y de la orden). Lo que sí se puede tener es un útil para cada Arcano, aunque los objetos solo podrían utilizarse con el Arcano al que están destinados.

Si un mago pierde su útil mágico, puede realizar una ceremonia con un objeto similar. Esto implica algo de meditación mientras al mismo tiempo sostiene la nueva herramienta o la mantiene en sus proximidades. La ceremonia es una acción extendida en la que hay que tirar Gnosis + Compostura. Se necesitan cinco éxitos acumulativos, y el periodo entre tiradas es de diez minutos. La mayoría de los magos aconsejan purificar el objeto con incienso o humo, ungirlo con óleo, o al menos revisarlo a fondo antes de proceder.

Nimbo

La Senda de un mago da color al aura de su magia. Cada vez que lanza un conjuro vulgar, su nimbo sale a relucir y crea efectos únicos en su Senda. Este nimbo y sus efectos solo son visibles para aquellos dotados con la habilidad de percibir la magia, como la Visión de mago. Los Durmientes no ven nada.

Cada vez que tu personaje lance magia vulgar, describe la apariencia de su nimbo basándose en las sugerencias presentadas en las descripciones de las Sendas. Intenta añadir algo de tu propia cosecha, para que su singularidad se refleje en su magia. Si el Narrador cree que no estás transmitiendo el tipo de sensación dramática acorde con el momento, tal vez él pueda ofrecerte sugerencias.

Mostrar el nimbo

Un mago puede revelar su nimbo a los demás de forma intencionada, aunque no tengan Visión de mago. Si tiene éxito en una tirada de Compostura + Ocultismo, su nimbo se volverá visible durante ese turno. Dicha tirada puede acompañar a una acción Social instantánea, como una tirada de Intimidación o Expresión. Si el Narrador lo desea, los éxitos de la tirada para revelar el nimbo pueden añadirse a los dados de la acción instantánea, o incluso a los de una acción que tenga lugar en el turno siguiente. El mago solo puede mostrar su nimbo de esta forma una vez por escena. Puede realizar intentos sucesivos, pero cada uno cuesta un punto de Maná, tanto si la tirada tiene éxito como si no, y se sufrirán las típicas penalizaciones por intentos sucesivos (consulta la página 132 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

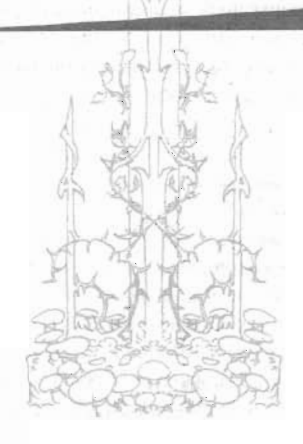
Un nimbo revelado no es tan fuerte como el nimbo que acompaña a las conjuraciones. Resulta más sutil. Podría tratarse de una sombra que aparece por un momento donde no debería haber ninguna (pero que dura lo bastante para propiciar una tirada de Intimidación por parte del mago), de un rayo de sol que surge de detrás de las nubes y baña al hechicero con una brillante aureola (propiciando tiradas de Persuasión o Sociedad), o de unos aullidos animales o humanos que parecen provenir de donde se encuentra el mago, pero que solo duran uno o dos segundos (los testigos quedarán tan afectados que el mago tendrá asegurada una tirada de Intimidación).

A veces resulta casi imposible contener el nimbo. Siempre que un hechicero se deje llevar por su Vicio (es decir, siempre que gane un punto de Voluntad a raíz de su Vicio), deberá realizar una tirada refleja de Compostura + Ocultismo. Si tiene éxito, el nimbo permanecerá oculto. Si falla, se hará visible durante un turno, lo cual podría afectar negativamente a sus tiradas Sociales (-1 dado) durante la siguiente escena. Cuando defiende su Virtud (es decir, gana un punto de Voluntad a causa de su Virtud), debe realizar otra tirada, aunque fallar en ésta (lo que revelaría el nimbo durante un turno) podría hacer que el mago pareciese un ángel a ojos de los testigos.

Legados

La relación entre el maestro y el aprendiz es un estereotipo de hechicería muy extendido pero, como muchos otros estereotipos, tiene un origen real. Un mentor puede enseñar a un aprendiz a moldear su alma a través de una invocación mística. Dicha enseñanza es conocida como Legado. Aquellos que se especializan en un Legado consiguen dominar sus Logros, poderes que pueden utilizarse sin la necesidad de lanzar conjuros; en otras palabras, sin correr el riesgo de producir una Paradoja.

Cada Senda tiene una serie de Legados asociado a ella. Consulta el Apéndice uno: Legados si quieres saber más.



ACANTHUS

Los encantadores de la Senda del Abrojo,
los hijos de la Atalaya del Espino de Lunargenta en el Reino de Arcadia,
país de los encantamientos y hogar de las hadas

Los magos del Espino de Lunargenta tienen la reputación de ser los Despertados más caprichosos de todos. Para sus amigos, eso les convierte en "espíritus libres" o "soplos de aire fresco". Para sus detractores, son "inestables", "inmaduros" e "infantiles". Muchos hechiceros ven algo sobrenatural y misterioso en los Acanthus, y estos no hacen nada para confirmar o negar los rumores.

La madurez y la estabilidad no son los puntos fuertes de aquellos que recorren la Senda del Abrojo. Son visionarios con una extraordinaria perspicacia sobre los sucesos del pasado y del futuro, pero, para disgusto de los otros magos, no utilizan esta sagacidad tanto como podrían. Sus compañeros los acusan de ser rudos e incluso irracionales, pero estas injurias no parecen afectarles en lo más mínimo. Mucho se ha especulado sobre el extraño comportamiento de los Acanthus. Algunos sugieren que aquellos que caminan por la Senda de los encantadores están tan empapados de las ramificaciones interminables de la corriente del tiempo que nada parece imposible y ninguna decisión es irreversible para ellos. En su defensa, la Senda del Abrojo promete mucho más de lo que un mago puede manejar hasta que comienza a dominar su magia.

Dado que gran parte de sus poderes se basa en la buena suerte, no es de extrañar que un mago de la Senda del Abrojo se considere una persona extraordinariamente afortunada, y muchos muestran una tendencia hacia la superstición incluso en su magia. Por este motivo, algunos creen que los Acanthus representan al tonto en la baraja del Tarot, aquel que confía en la suerte como guía en sus viajes. Su forma de ver la vida da esperanza a los demás, pues para un Acanthus, siempre hay segundas oportunidades.

Los Acanthus se ven atraídos por las multitudes, pero parecen condenados a no integrarse jamás en ellas, pues siempre actúan como los "nuevos", independientemente del tiempo que lleven en el grupo. Su atrayente aureola los hace perfectos para las primeras impresiones, pero de ahí no pasan; sobre todo cuando las cosas se ponen feas y los Acanthus esperan que otros recojan el testigo.

Órdenes: algunas órdenes no ven con buenos ojos la incorporación de Acanthus a sus filas. Creen que son demasiado volubles y excéntricos. Dada la tendencia de los encantadores a creer que pueden salir de cualquier lío cuando lo deseen, a muchas órdenes les preocupa su nivel de compromiso.

Ellos, por su parte, cuando deciden unirse a una orden, muestran una ligera preferencia hacia el Concilio Libre, donde pueden innovar todo lo que deseen, y hacia el Mysterium, donde pueden poner a prueba su ingenio con el conocimiento del pasado.

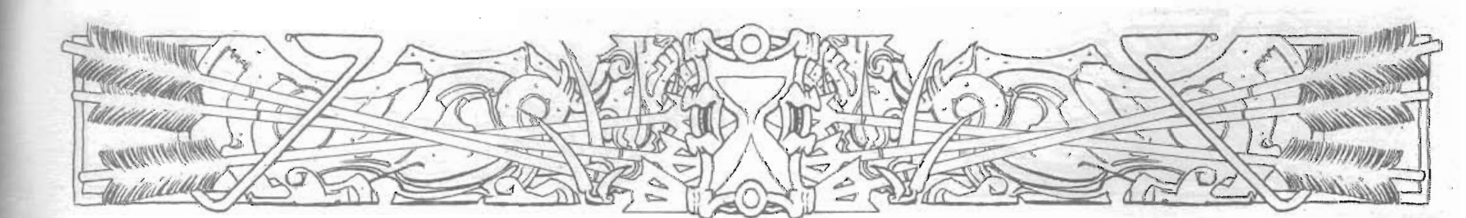
Los encantadores tienen una relación de amor/odio con la Escala de Plata. No sienten ningún entusiasmo por los objetivos de la orden, pero les fascina el poder y el aplomo que demuestran.

La Flecha Adamantina los recluta por el valor estratégico que representan, aunque la guerra no sea el tema preferido de los encantadores. Los Guardianes del Velo también tratan de atraerlos, ya que su suerte y perspicacia les hace de inestimable valor en la defensa de los Misterios, pero muchos Acanthus encuentran la labor de la orden algo tediosa.

Apariencia: los magos de la Senda de Acanthus lucen rasgos atractivos, aunque sus ojos adquieren una cualidad lobuna que muchos pueden interpretar como deshonestidad. A veces tienen un aspecto más joven de lo que revela su edad, una impresión reforzada por el brillo casi omnipresente en sus ojos.

Sanctasanctórums: Tanto si se relacionan con los de su clase como si no, los Acanthus son criaturas muy sociales. Casi siempre se "ocultan a plena vista", fundando sus sanctasanctórums en lugares que se encuentran cerca de puntos concurridos: teatros, cines, bares, discotecas o iglesias. La suerte evita que otros localicen dichos lugares e incluso se percaten de lo que son.

Antecedentes: la Senda de Acanthus está abierta a aquellos que son jóvenes e inexpertos o que deciden dejar atrás sus antiguas vidas en favor de nuevos horizontes.





Ayuda a los que confían en las ilusiones, el carisma, la suerte o las argucias para forjarse su destino, y a los que andan perdidos por el mundo debido a las circunstancias. Los más susceptibles de recibir el favor del reino de Arcadia son los estudiantes, los huérfanos, los magos del espectáculo, los artistas, los modelos, los actores, los músicos, los esquizofrénicos, los "escoltas" y los vagabundos.

Creación del personaje: los Acanthus, como seres carismáticos y astutos que son, siempre han conseguido sobrevivir usando la cabeza, el aspecto físico o la agilidad mental. En consecuencia, destacan en los Atributos Sociales y Mentales, aunque no necesariamente por este orden. Los Atributos Físicos son terciarios, y la Destreza es el más importante de ellos. Las Habilidades Sociales casi siempre ocupan un lugar destacado, y muchos encantadores parecen tener un don natural para comprender las técnicas de las Fullerías.

La Esperanza es la Virtud ideal de los Acanthus, pues incluso aquellos que no aspiran a ella como su principio fundamental, suelen respetar a los que sí lo hacen. La Pereza, por otro lado, es el Vicio que los ancianos intentan desterrar de los más jóvenes, aunque muchas veces no tengan éxito.

El Mérito de Sentido del Peligro (Libro de reglas del Sistema Narrativo, página 108) es especialmente apropiado para los magos de la Senda del Abrojo, aunque cualquiera de los Méritos Sociales puede valer.

Atributo de Aguante predilecto: Compostura

Arcanos regente: Tiempo/Destino

Arcano inferior: Fuerzas

Nimbo: "fantasioso". Las cosas parecen mágicas o impregnadas de magia. Un resplandor verduzco emana de los metales u otras superficies reflectantes, se oyen extrañas canciones en la distancia y, si la magia es poderosa, una niebla emerge para ocultar el suelo. El tiempo se estanca y las preocupaciones sobre el pasado o el futuro parecen menos estresantes, menos reales. Los corazones de todos los presentes laten al unísono, aunque el silencio entre cada latido es un asomo de eternidad. Las cosas parecen moverse con más lentitud, y son más bellas y gráciles.

Asociaciones: "anarquía afectuosa" sería una descripción apropiada para los principios organizativos de los Acanthus. No ven a los demás en términos de poderoso o débil, superior o inferior o incluso bueno o malo, sino de encantador o aburrido. Aquellos que reciben su visto bueno (es decir, aquellos que pueden tolerar sus caprichos e incluso aprobarlos) serán el blanco de su amabilidad. A los aburridos los evitan a toda costa. Como odian que otros les digan lo que tienen que hacer, los Acanthus nunca lo hacen, y por eso sus relaciones son amigables pero superficiales. Cuando se ven obligados a trabajar con otros, las situaciones acaban siendo embarazosas e incómodas.

Legados: Caminantes de las brumas, Domador de los vientos, Skald.

Conceptos: charlatán, esquizofrénico, trovador moderno, profeta gitano, persona torpe y afortunada.

Estereotipos

Mastigos: poderosos, sí, pero piensan en términos de amos y esclavos, y no toleran aquello que no encaja en su forma de pensar.

Moros: me dan pena. Antes preferiría convertir una fantasía en pesadilla que dejarles que conviertan nuestro plomo en oro.

Obrimos: rígidos y, en cierto sentido, arrogantes.

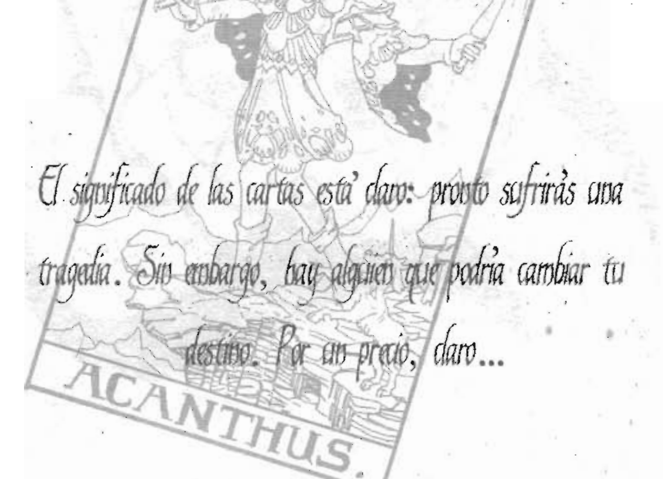
Thyrsus: un poco rudos y, sí, muchos están como una cabra, pero son buenos aliados.

***

Vampiros: peligrosos de cabo a rabo, pero no siempre son tan astutos como ellos mismos creen.

Hombres lobo: bestias irracionales. Es mejor evitarlas, porque cuando se enfadan no se puede razonar con ellas.

Durmientes: cómo pueden soportar una existencia tan aburrida es algo que se nos escapa.



El significado de las cartas está claro: pronto sufrirás una tragedia. Sin embargo, hay alguien que podría cambiar tu destino. Por un precio, claro...

MASTIGOS

Los brujos de la Senda del Flagelo,
los hijos de la Atalaya del Guantelete de Hierro en el Reino del Pandemonio,
país de las pesadillas y hogar de los demonios.

Aquellos que Despiertan en la angustia de la Senda del Flagelo están destinados a convertirse en los magos menos fiables de toda la existencia. Su conexión con el reino de las pesadillas los dota de una propensión natural a la manipulación y la subversión. Pero a pesar de la tentación que experimentan, tienen pleno control sobre cómo expresar dicho impulso. Algunos Mastigos se forjan una mala reputación, aunque muchos otros se esfuerzan por usar sus talentos para servir al bien común. Y los hay que creen estar interpretando un papel darviniano. Sacando a la luz los defectos de los demás, enseñan a la gente a ser consciente de sus debilidades para así poder vencerlas. Aunque esto puede parecerle cruel a algunos, muchos Despertados juzgan las cosas más por los resultados evolutivos que por simples cuestiones éticas. Cuando el objetivo final es ascender al Mundo celeste, las debilidades de uno pueden ser fatales. Es mejor tener un amigo en el papel de catequista que un enemigo.

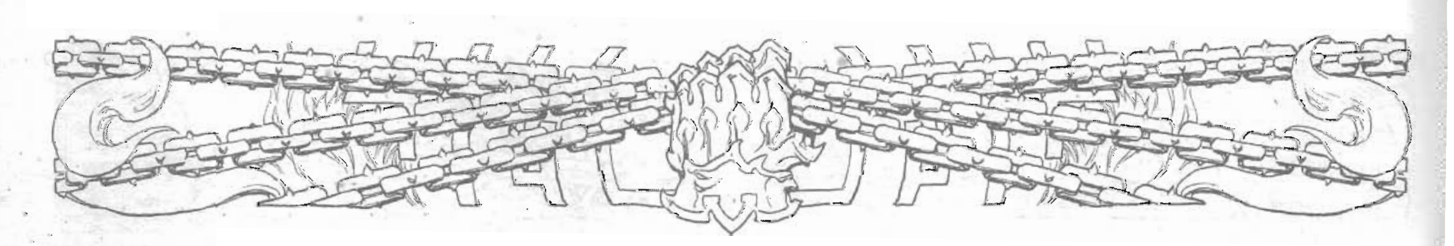
Uno de los problemas con el que se encuentran los Mastigos en las primeras etapas de la Senda es la impresión de que están rodeados de personas que ocultan secretos. Es indudable que con el Arcano Mente, la sensación resulta más fuerte. Esto les convierte en sujetos muy suspicaces con cierta tendencia a espiar y manipular todo lo que les sirva, algo que a su vez perjudica su reputación.

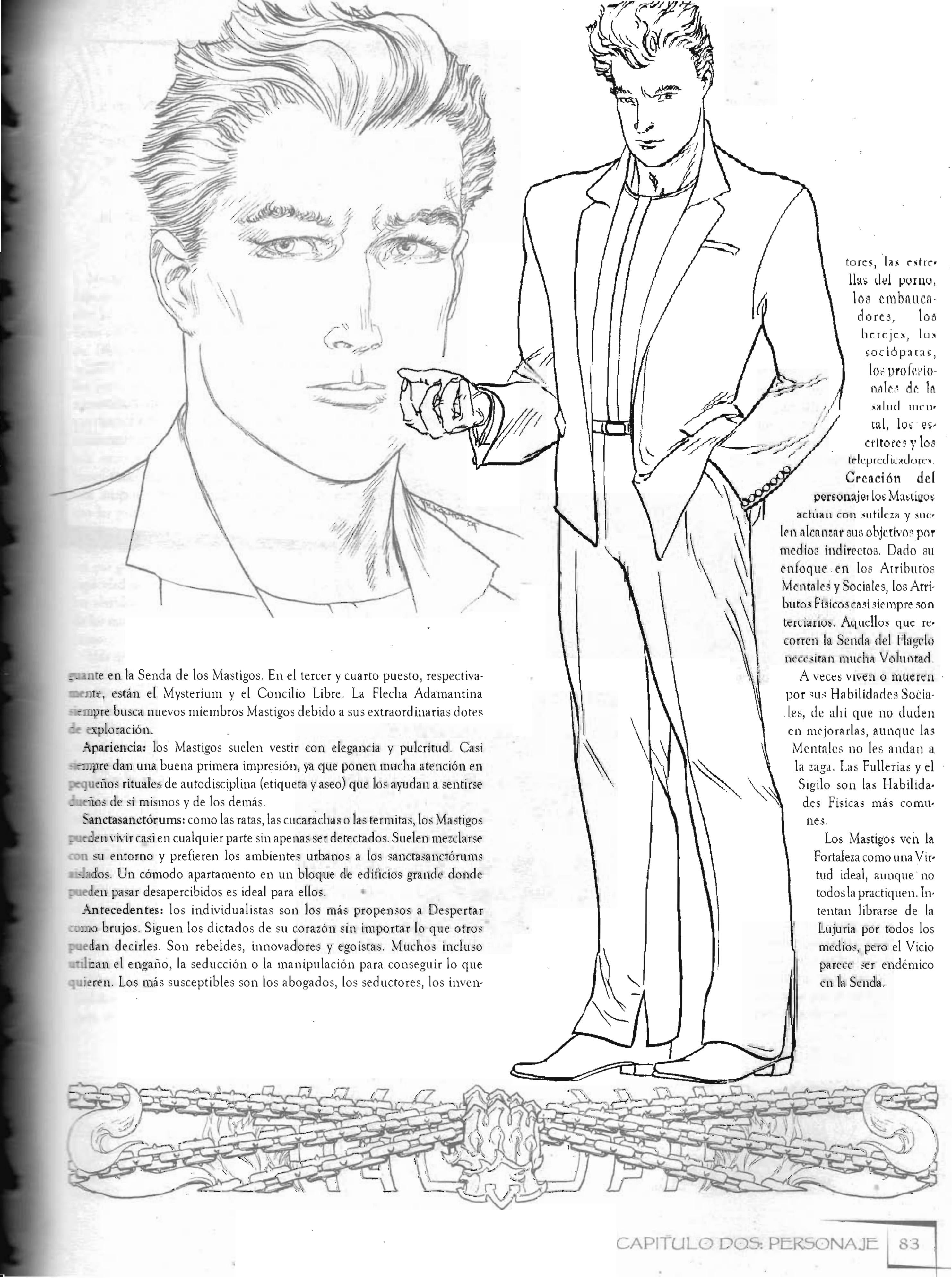
Para los Mastigos, no hay maestros que valgan. Rechazan cualquier código de comportamiento que no se hayan impuesto ellos mismos. En algunos casos, eso solo redunda en unas reglas de conducta superestrictas, más propias de monjes ascéticos que de brujos, pero algunos usan sus costumbres nihilistas como excusa para dejarse llevar por cualquier conducta que consideren buena, sin importar las consecuencias que tengan para sí mismos o para los demás. En la baraja del Tarot, muchos los asocian con el diablo, una voluntad indomable para las ataduras morales.

Mágicamente, la marca de la casa es la sutileza. Su magia es muy poco llamativa, y muchos se sienten incómodos lanzando conjuros ostensibles.

Muchos magos asumen que los Mastigos son corruptos por naturaleza, pero esto mezcla a los brujos con las aplicaciones más bajas de sus filosofías. Es cierto que un mortal que ya es violento, probablemente lo siga siendo cuando Despierte como Mastigos, pero también es cierto que los magos de naturaleza benigna pueden ejercer su voluntad por el bien común con igual facilidad.

Órdenes: debido a su actitud hacia el poder y las habilidades mágicas que enseñan, la Escala de Plata es la orden preferida de los magos que caminan por la Senda del Flagelo. La segunda de la lista es la de los Guardianes del Velo, cuyas costumbres sutiles encajan como un





guante en la Senda de los Mastigos. En el tercer y cuarto puesto, respectivamente, están el Mysterium y el Concilio Libre. La Flecha Adamantina siempre busca nuevos miembros Mastigos debido a sus extraordinarias dotes de exploración.

Apariencia: los Mastigos suelen vestir con elegancia y pulcritud. Casi siempre dan una buena primera impresión, ya que ponen mucha atención en pequeños rituales de autodisciplina (etiqueta y aseo) que los ayudan a sentirse dueños de sí mismos y de los demás.

Sanctasanctórums: como las ratas, las cucarachas o las termitas, los Mastigos pueden vivir casi en cualquier parte sin apenas ser detectados. Suelen mezclarse con su entorno y prefieren los ambientes urbanos a los sanctasanctórums aislados. Un cómodo apartamento en un bloque de edificios grande donde pueden pasar desapercibidos es ideal para ellos.

Antecedentes: los individualistas son los más propensos a Despertar como brujos. Siguen los dictados de su corazón sin importar lo que otros puedan decirles. Son rebeldes, innovadores y egoístas. Muchos incluso utilizan el engaño, la seducción o la manipulación para conseguir lo que quieren. Los más susceptibles son los abogados, los seductores, los inventores, las estrellas del porno, los embaucadores, los herejes, los sociópatas, los profesionales de la salud mental, los escritores y los telepredicadores.

Creación del personaje: los Mastigos actúan con sutileza y suelen alcanzar sus objetivos por medios indirectos. Dado su enfoque en los Atributos Mentales y Sociales, los Atributos Físicos casi siempre son terciarios. Aquellos que recorren la Senda del Flagelo necesitan mucha Voluntad. A veces viven o mueren por sus Habilidades Sociales, de ahí que no duden en mejorarlas, aunque las Mentales no les andan a la zaga. Las Fullerías y el Sigilo son las Habilidades Físicas más comunes.

Los Mastigos ven la Fortaleza como una Virtud ideal, aunque no todos la practiquen. Intentan librarse de la Lujuria por todos los medios, pero el Vicio parece ser endémico en la Senda.

Atributo de Aguante predilecto: Aplomo

Arcanos regentes: Espacio/Mente

Arcano inferior: Materia

Nimbo: "de pesadilla". La percepción adquiere una nueva claridad, y los objetos son vistos desde todos los ángulos con una sola ojeada o parecen demasiado lejanos. Todo está iluminado por una llama invisible, y una fragancia exótica sobrevuela el límite de la conciencia. Si la magia es poderosa, se oyen gritos de furia en la lejanía.

Asociaciones: los magos de la Senda del Flagelo son muy discretos por lo que respecta a sus alianzas. Suelen ser bastante paranoicos, sobre todo cuando tratan con otros como ellos (se conocen demasiado bien como para confiar entre sí). Su afición a no quedarse en el mismo sitio por mucho tiempo (reflejada en el Arcano Espacio) termina por debilitar cualquier tipo de coalición estable. En consecuencia, las alianzas entre Mastigos son de todo menos duraderas. Las relaciones que mantienen durante ese tiempo resultan frías y formales.

Sus asociaciones más perdurables son con los Acólitos (u otros magos) cuyas mentes se hayan acostumbrado a la esclavitud.

En ocasiones, los Mastigos que sirven al mismo maestro (o comparten un Acólito) están obligados a trabajar juntos por periodos de tiempo muy largos. Bajo tales circunstancias, la relación depende por completo de los magos implicados y no de alianzas preexistentes.

Legados: Clavicularius, Esfinge, Sutiles.

Conceptos: satanista, cazador de demonios ambulante, antihéroe, asesino invisible, fantasma de pesadilla, diplomático del gobierno, intérprete de los sueños.

Estereotipos

Acanthus: mentirosos y estafadores empedernidos, pero con una suerte envidiable.

Moros: es fácil reírse de su sentido del dramatismo, pero nunca subestimes a un mago que puede controlar tanto a los muertos como las piedras que hay bajo tus pies.

Obrimos: moralistas inaguantables. Por desgracia, tienen tanto poder que no podemos ignorarlos.

Thyrsus: ¿nobles salvajes? Yo creo que no.

***

Vampiros: herramientas excelentes si puedes apartarlos de sus correrías nocturnas. Apunta a sus egos, promételes un glorioso triunfo sobre sus semejantes, y los tendrás comiendo de tu mano.

Hombres lobo: demasiado obvios para utilizarlos como herramientas, demasiado coléricos para forjar una alianza y demasiado poderosos para enfrentarse a ellos. Lo mejor es evitarlos.

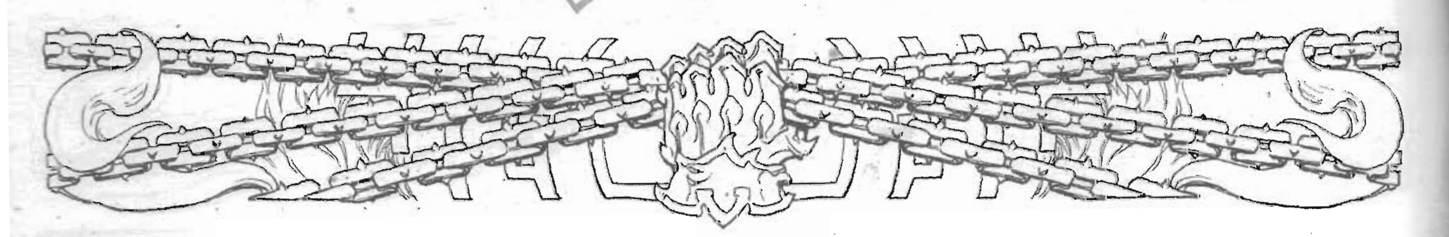
Durmientes: los despojos son para el vencedor. Estos pobres desdichados no se dan cuenta de que ellos son los despojos.

Tu complejo de Edipo se solapa con tu alma, como una neurosis.

¿Qué ocurrió con los planes de los megalómanos del pasado? ¿Con los Césares y los Napoleones?

Si tienes la cabeza bien amueblada, trata de ser más desafiante.

MASTIGOS



MOROS

Los nigromantes de la Senda del Hado,
los hijos de la Atalaya de la Moneda de Plomo en el reino de Estigia,
país de las criptas y hogar de las sombras.

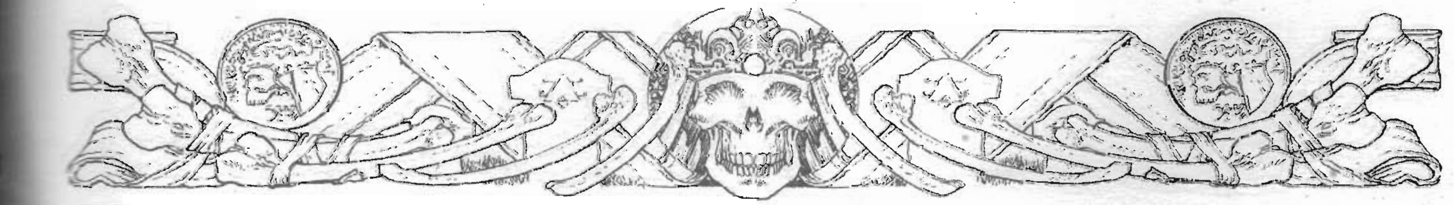
Muchos de los que caminan por la Senda del Hado Despiertan tras una experiencia cercana a la muerte, en la que el viaje a la tierra de los muertos les abre los ojos a la existencia de la magia. Estos magos describen su Despertar como si oyesen los gritos agónicos del mundo y se vieran a sí mismos envueltos en una mortaja de tranquilidad. Es esta mortaja la que les permite mantener la compostura una vez que ganan la capacidad de oír los alaridos y súplicas de los muertos sin descanso.

Más que cualquier otra cosa, la Senda de los Moros está relacionada tanto con la transición como con la transformación. Sus conjuros se concentran en la frontera donde la vida se convierte en muerte, el plomo en oro y la ignorancia en comprensión. A los nigromantes les fascinan las fronteras de las cosas, los lugares y los estados de existencia, donde la costa se convierte en mar, el carbón en diamante y la tierra de los vivos en la tierra de los muertos. No es de extrañar que en la baraja del Tarot los represente la muerte, una carta de transición.

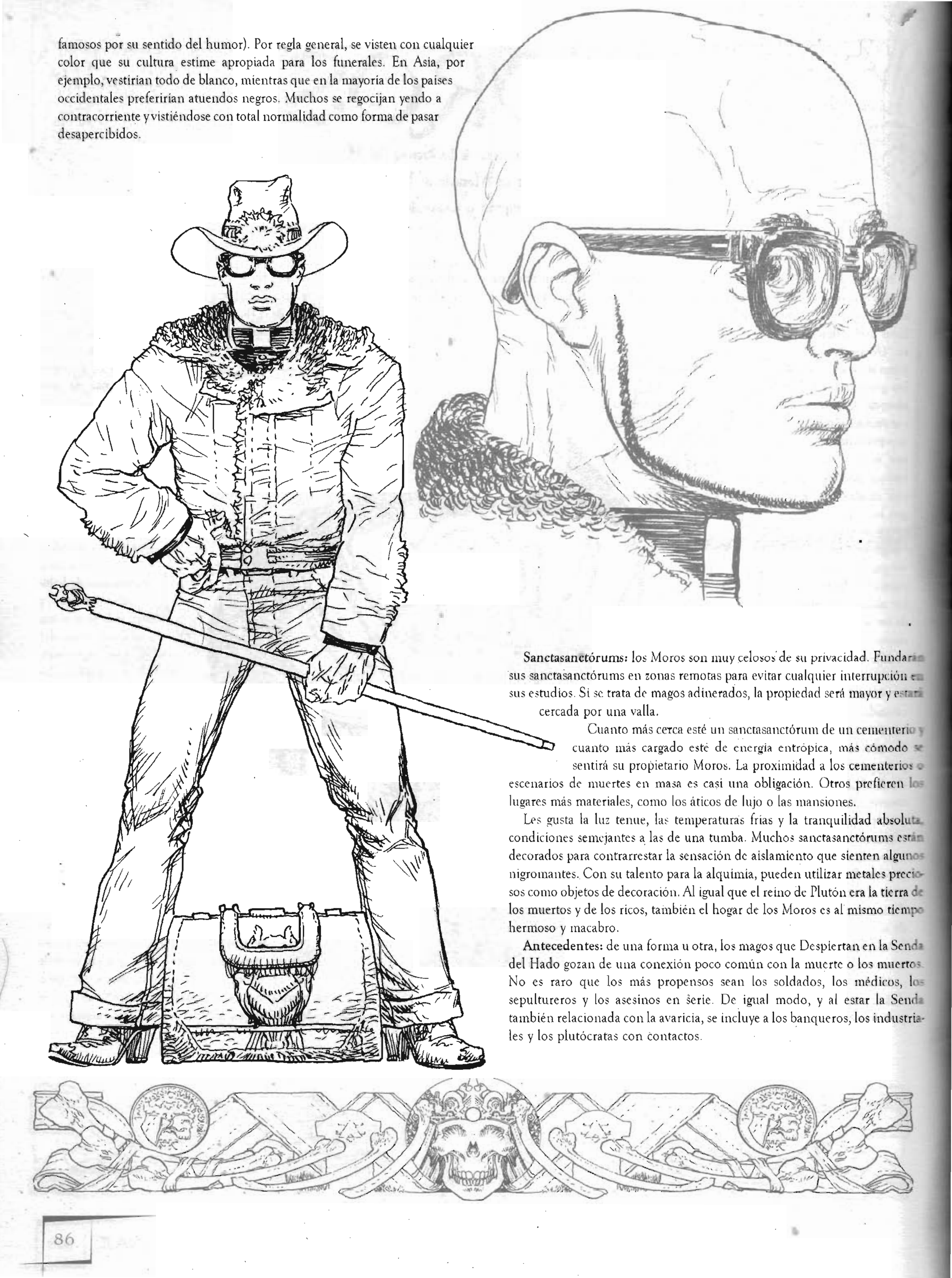
Muchos de ellos son hipersensibles a la brevedad de la vida y saben que disponen de poco tiempo para obtener los secretos que desean. A veces se obsesionan demasiado con sus estudios y duermen solo unas pocas horas cada noche para dedicarles más tiempo. Los Moros que han dominado las técnicas básicas de la alquimia están libres de las preocupaciones financieras que atormentan a muchos otros magos, ya que pueden crear grandes fortunas de oro con mínimo esfuerzo.

Órdenes: los Moros se unen a las órdenes que los ayudan a obtener la comprensión que buscan. Aquellas que les ofrecen más, en términos de habilidades arcanas y formas de pensar, son los Guardianes del Velo y el Mysterium. Su trabajo con estos últimos ha llevado al descubrimiento de algunos objetos de poder, gracias sobre todo al conocimiento que han recabado de los muertos. Por lo demás, se unen a la Flecha Adamantina o a la Escala de Plata por las mismas razones que la mayoría; para mejorar sus aptitudes de combate o para conseguir más poder.

Apariencia: los Moros no envejecen más rápidamente que sus semejantes, pero a veces parecen más viejos de lo que son en realidad, un efecto secundario de su magia entrópica. Esta imagen queda reforzada por el hecho de que se toman casi todos los asuntos muy en serio (aunque algunos son



famosos por su sentido del humor). Por regla general, se visten con cualquier color que su cultura estime apropiada para los funerales. En Asia, por ejemplo, vestirían todo de blanco, mientras que en la mayoría de los países occidentales preferirían atuendos negros. Muchos se regocijan yendo a contracorriente y vistiéndose con total normalidad como forma de pasar desapercibidos.



Sanctasanctórums: los Moros son muy celosos de su privacidad. Fundarán sus sanctasanctórums en zonas remotas para evitar cualquier interrupción en sus estudios. Si se trata de magos adinerados, la propiedad será mayor y estará cercada por una valla.

Cuanto más cerca esté un sanctasanctórum de un cementerio y cuanto más cargado esté de energía entrópica, más cómodo se sentirá su propietario Moros. La proximidad a los cementerios o escenarios de muertes en masa es casi una obligación. Otros prefieren los lugares más materiales, como los áticos de lujo o las mansiones.

Les gusta la luz tenue, las temperaturas frías y la tranquilidad absoluta, condiciones semejantes a las de una tumba. Muchos sanctasanctórums están decorados para contrarrestar la sensación de aislamiento que sienten algunos nigromantes. Con su talento para la alquimia, pueden utilizar metales preciosos como objetos de decoración. Al igual que el reino de Plutón era la tierra de los muertos y de los ricos, también el hogar de los Moros es al mismo tiempo hermoso y macabro.

Antecedentes: de una forma u otra, los magos que Despiertan en la Senda del Hado gozan de una conexión poco común con la muerte o los muertos. No es raro que los más propensos sean los soldados, los médicos, los sepultureros y los asesinos en serie. De igual modo, y al estar la Senda también relacionada con la avaricia, se incluye a los banqueros, los industriales y los plutócratas con contactos.

Creación del personaje: los Atributos Mentales son primarios para los Moros. Como estudiosos de la muerte y de los muertos que son, la mente es más importante para su labor que cualquier otra cosa. Al igual que toda persona fascinada por la mortalidad, los nigromantes se encuentran aislados socialmente, por lo que es frecuente que los Atributos Sociales ocupen una posición terciaria. Con respecto a los Atributos Físicos, la Resistencia es la cualidad más valorada.

Las Habilidades Mentales reciben la máxima atención, especialmente Academicismo, Ciencia, Medicina y Ocultismo. Otras Habilidades populares son Sigilo e Intimidación.

El buen juicio es una aptitud muy apreciada por los Moros, de ahí que se esfuercen por dominar la Virtud de la Prudencia. El Vicio con el que están más preocupados es el Orgullo, que puede conducir a un terrible final.

Atributo de Aguante predilecto: Compostura

Arcanos regentes: Materia/Muerte

Arcano inferior: Espíritu

Nimbo: "fantasmal". Los testigos creen que ven figuras borrosas. Las sombras se vuelven más profundas o parecen alcanzar a los presentes, y los objetos parecen descomponerse. Si la magia es poderosa, podrían incluso oír susurros. Los cadáveres se retuercen o gimen de dolor.

Asociaciones: los nigromantes no están muy organizados, pero son sorprendentemente civilizados entre sí (en parte debido a lo aislados que se encuentran de los otros magos). Tras este impulso social hay una curiosidad que casi todos descubren en sus investigaciones, aunque parte de esta intriga proviene del hecho de saber que la relación con los demás hechiceros será mucho más difícil una vez que hayan cruzado la mortaja.

Legados: Bokor, Domador de la tierra, Reyes sin corona.

Conceptos: tanatólogo, médium, alquimista moderno, parapsicólogo, asesino profesional, líder de una red de espionaje fantasmal, cultista de los muertos, defensor de la eutanasia, viviseccionista inquisitivo.

Estereotipos

Acanthus: Si pudieran concentrarse en un problema durante el tiempo suficiente, podrían ser muy peligrosos.

Mastigos: manipuladores y libertinos indisciplinados. A veces parecen despreciar al mundo.

Obrimos: fascistas y fanáticos como nadie. Tienen un lamentable talento para invocar la ira de Dios.

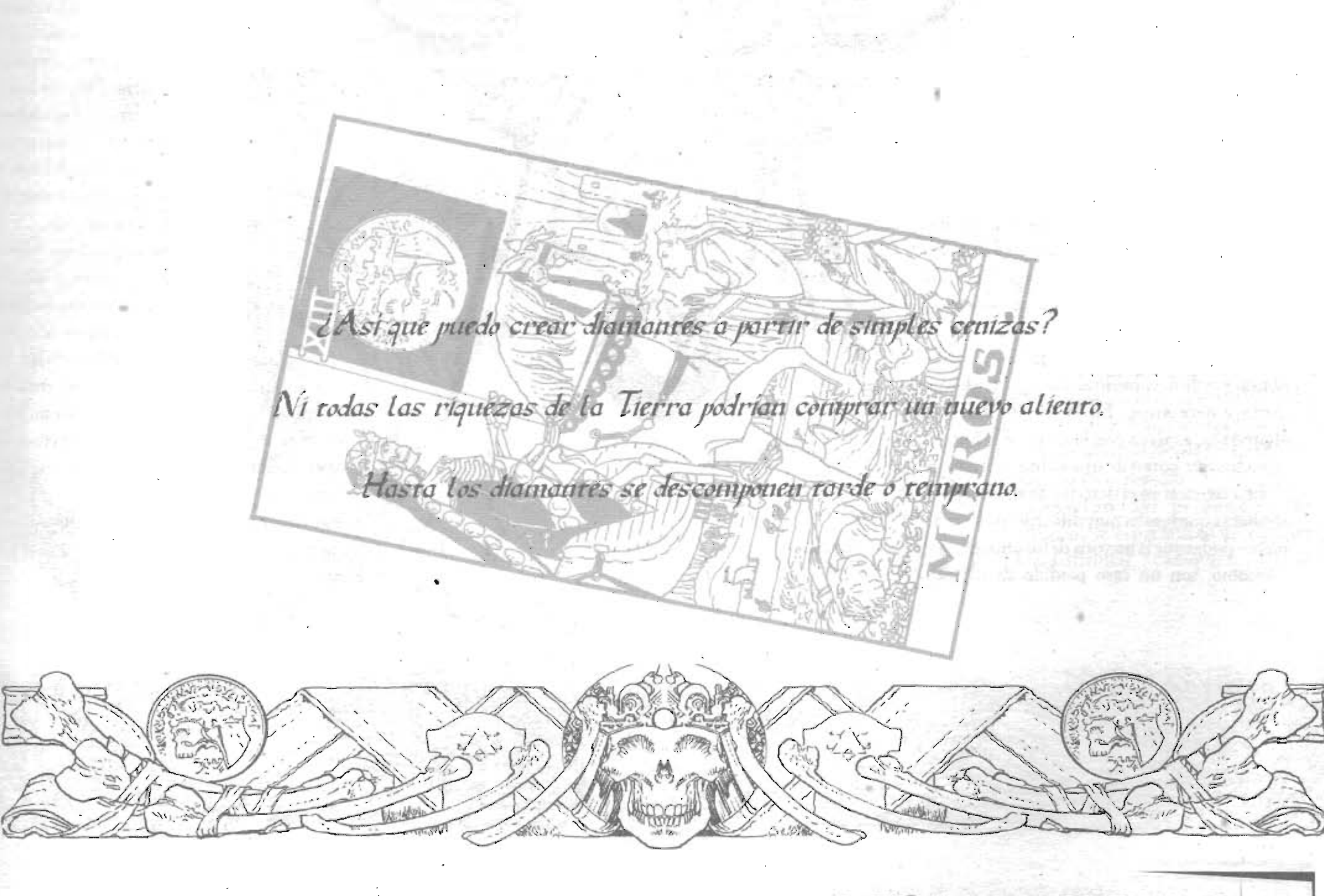
Thyrsus: son personas muy inquietas, y parecen haber cambiado sus encantos sociales por unas habilidades físicas sobrenaturales.

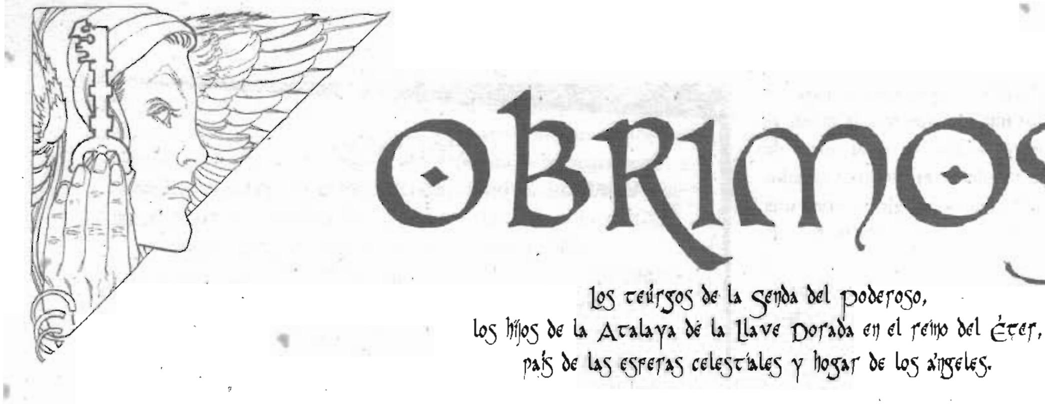
***

Vampiros: los muertos vivientes, maldecidos con un poder que supera su sabiduría y un apetito que supera su autocontrol, deben ser compadecidos y temidos en igual medida. Pero por encima de todo, deben ser estudiados.

Hombres lobo: salvajes que no comprenden los misterios de la muerte tan bien como nosotros, pero que son capaces de infligirla con poca sensatez y menos esfuerzo.

Durmientes: si pudieran dejar de temer a la muerte el tiempo suficiente para comprenderla y darle la bienvenida, el Despertar sería coser y cantar.





OBRIMOS

Los teúrgos de la Senda del Poderoso,
los hijos de la Atalaya de la Llave Dorada en el reino del Éter,
país de las esferas celestiales y hogar de los ángeles.

Los magos que Despiertan atados al reino de las esferas celestiales recuerdan su Despertar como un relámpago divino. Sin previo aviso y sin tener claro el porqué, tienen la absoluta certeza de que son los campeones de lo Divino; aunque cómo definan "lo Divino" es otra historia. Algunos creen que lo Divino es un dios patriarcal que emite juicio de valores, otros lo ven como una manifestación de la Naturaleza, y los hay que lo consideran una expresión de la autoconciencia. Sea lo que sea en realidad (y muchos intentan descubrirlo), todos coinciden en que fueron Despertados para servir como guerreros suyos.

Ninguna fe une a los magos de la Senda del Poderoso. Eso solo lo consigue la convicción de que están haciendo lo correcto, que están librando una batalla justa cumpliendo la voluntad de lo Divino en la Tierra (y en cualquier otro lugar). Los Obrimos se comprometen a hacer lo que consideren justo y correcto por un bien mayor. Según lo ven ellos, el mundo ha perdido su rumbo, y tienen la obligación de devolverlo al redil; por cualesquiera medios necesarios. En la baraja del Tarot, algunos los asocian con la carta de la fortaleza, aquellos que gozan de una voluntad indomable.

Esta creencia en el derecho divino les otorga una confianza que resulta muy difícil de quebrar. Sufren menos dudas que la mayoría de los otros magos pero, a cambio, son un caso perdido de orgullo. Un hechicero Obrimos es consciente de que el mundo está hecho de energía y magia, y se siente con todo el derecho del mundo a utilizarla. Al no tener comunicación directa con un ser divino, muchos llegan a la conclusión de que sus voluntades son la voluntad divina. Hacen lo que creen más justo, aunque eso les enfrente con otros magos.

Órdenes: la Flecha Adamantina es ideal para ellos, ya que es la orden más militar de todas, y el talento de los teúrgicos (por no mencionar su temperamento) resulta ideal en el arte de la guerra. Muchos Obrimos (aquellos que aprecian la seguridad de una jerarquía bien definida) se ven atraídos por la Escala de Plata.

Algunos Obrimos se unen al Concilio Libre porque buscan actualizar su magia con el poder de la ciencia. Otros se alían con los Guardianes del Velo para actuar como defensores de los Misterios. Aquellos que se unen al Mysterium lo hacen para mejorar sus dotes de creador o para encontrar componentes materiales con los que finalizar la construcción de un arma imbuida.

Apariencia: los Obrimos siempre están bien aseados. Les gusta llevar ropas holgadas que les permitan libertad de movimiento. Aquellos que trabajan con otros magos pueden llevar ciertos símbolos que indiquen su rango o posición, aunque estos adornos son tan sutiles que pueden pasar desapercibidos para cualquiera que no sepa qué buscar.

Sanctasanctórums: los teúrgicos disponen de dos tipos de sanctasanctórums: los alcázares y los claustros.

Los alcázares están situados en zonas de conflicto, y son elegidos por sus cualidades defensivas. A veces disponen de protecciones mágicas, y pueden contener un arsenal de armas preparadas. Aunque la palabra "alcázar" sugiere una estructura grande y fortificada, es muy raro encontrar un lugar así en la actualidad. En teoría, un piso bien preparado y protegido podría convertirse en un alcázar, al igual que una cueva, un bosque sagrado, un rascacielos o un jet privado.

Los claustros son sanctasanctórums situados en zonas pacíficas donde un mago estudia, medita o reza. A diferencia de los alcázares, son estructuras grandes y fortificadas, casi siempre monasterios y ermitas. Normalmente contienen una biblioteca de la que los Obrimos pueden aprender.



Antecedentes: el único denominador común que une a los magos de la Senda de los Obrimos es una profunda familiaridad con el conflicto. Los teúrgicos son luchadores y supervivientes, muy acostumbrados a las contiendas. La presencia o profundidad de sus creencias religiosas cuando aún son Durmientes no parece tener relación con el Despertar en sí. Un ateo tiene las mismas probabilidades de Despertar en esta Senda que un rabino u otra persona devota. Esto puede resultar muy confuso para aquellos con un concepto dogmático (o no existencial) de lo Divino, y algunos Obrimos pasan muchos años tratando de aclimatarse a su nueva situación en el mundo.

Creación del personaje: los teúrgicos se especializan en muchas áreas distintas, y cualquier categoría

de Atributos puede ser la primaria. Aquellos que se consideran líderes innatos cultivan sus Atributos Sociales. Aquellos que se ven a sí mismos como guerreros divinos eligen los Atributos Físicos. Los que encajan mejor en el papel de generales, pueden concentrarse en los Atributos Mentales y enfocar el conflicto desde un punto de vista estratégico.

Los Obrimos comienzan con altas puntuaciones de Voluntad, un reflejo de la fuerte confianza en sí mismos que poseen.

Los magos de la Llave Dorada valoran la Justicia como su Virtud ideal. El Vicio que más rechazan (aunque sea el más común) es el Orgullo.

Atributo de Aguante predilecto: Aplomo

Arcanos regentes: Fuerzas/Cardinal

Arcano inferior: Muerte

Nimbo: "iluminado". Las cosas se vuelven luminosas e irradian un brillo interior, el aire se carga de energía estática, y un olor como a humo u ozono impregna el aire. Todo parece predeterminado, como si hubiese sido elegido por alguien divino. Si la magia es poderosa, podría oírse un coro distante.

Asociaciones: los Obrimos adoran las jerarquías. Si hay dos en una habitación, necesitarán determinar quién manda a quién. Si varios teúrgicos trabajan juntos, dispondrán de un esquema organizativo que muestre dónde encaja cada uno en la cadena de mando y quién es responsable de qué. Un mismo Obrimos puede ocupar diferentes cargos, dependiendo de con cuántos grupos esté trabajando.

Legados: Adepto perfeccionado, Domador del fuego, Tres veces grande.

Conceptos: soldado de Dios, terrorista, artista marcial, estudioso de la psicología disciplinado, policía Despierto, defensor de los débiles, inquisidor contemporáneo, vigilante, héroe del vecindario, fanático inflexible, cazador de monstruos.

Estereotipos

Acanthus: desperdician sus sorprendentes talentos mágicos con su negativa a concentrarse en una sola causa.

Mastigos: egoístas y sin valores, personifican lo peor de los Despertados. Valoran su poder por encima de cualquier otra cosa.

Moros: en el mejor de los casos, son profanadores de los muertos. En el peor, son depredadores impíos de la sociedad.

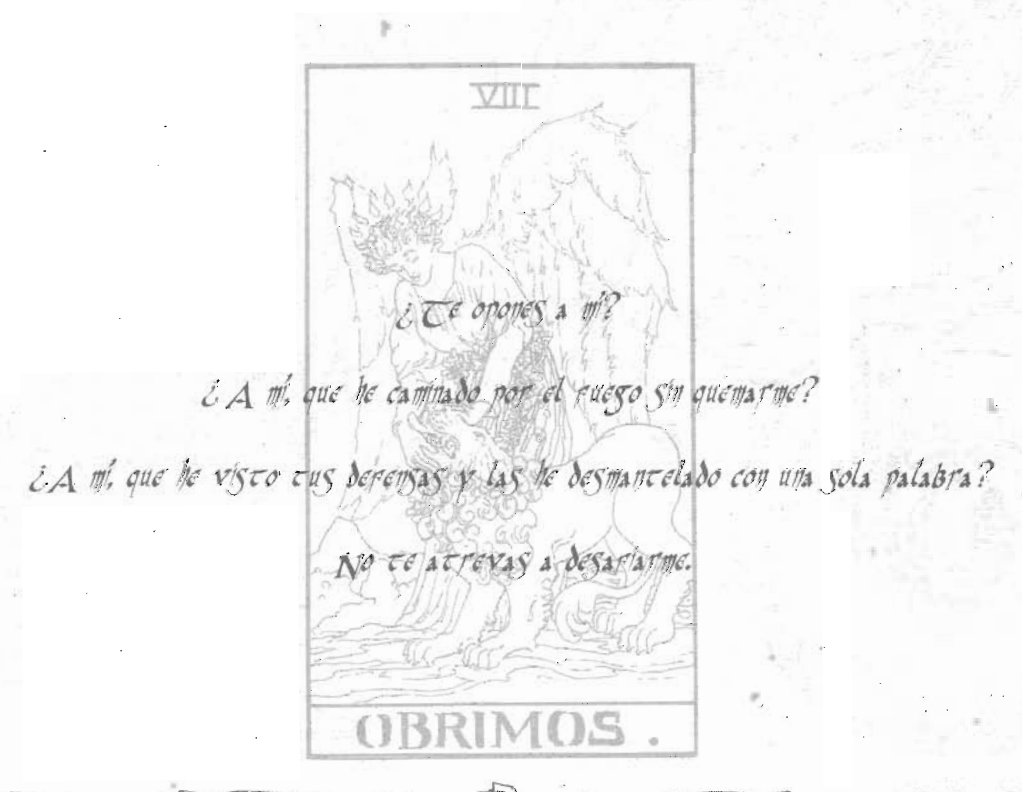
Thyrsus: aunque se comportan como unos bárbaros, muchos son buenos camaradas de armas.

***

Vampiros: estas criaturas son despreciadas por las culturas que han sufrido sus ataques. No tienen un lugar legítimo en el mundo. Deben ser destruidas a la mínima oportunidad.

Hombres lobo: ya es difícil para los humanos comportarse como es debido. ¿Cómo será para estas criaturas que son puro salvajismo?

Durmientes: cuando dejas que un ligero resplandor brote de ti, los Durmientes se revuelven en su somnolencia. Si el brillo fuese mayor, ¿quién sabe lo que podría ocurrir?



THYRSUS

Los chamanes de la Senda del Éxtasis, los hijos de la Atalaya del Libro de Piedra en el reino de la Naturaleza Primordial, país de los tótems y hogar de las bestias.



Los magos que Despiertan vinculados al reino de la Naturaleza Primordial beben directamente de la vitalidad fundamental que llevó a la creación. Sus corazones laten con el ritmo del mundo, y actúan movidos por una pasión y un vigor que ningún otro Despertado puede igualar.

Muchos Thyrsus gozan de buena salud en el momento del Despertar, pero algunos enfermos lo hacen durante el curso de sus sueños febriles. Una vez que obtienen la suficiente maestría en el Arcano Vida, alcanzan un nivel de estado físico que pocas personas, excepto los atletas olímpicos, pueden superar. La mayoría de los Despertados más poderosos, físicamente hablando, terminan caminando por la Senda de los Thyrsus.

La conexión de los chamanes con el reino de la Naturaleza Primordial no es del todo benéfica. A veces les otorga una intensidad que otros encuentran perturbadora. Al Despertar, los Thyrsus ganan una comprensión de los misterios del mundo espiritual que altera de forma drástica el enfoque de sus vidas. Pueden mostrarse impacientes con aquellos que poseen menos vitalidad que ellos, y algunos incluso actuarán de forma grosera o antisocial. Parte de la culpa la tiene el exceso de energía del que hacen gala, y que se refleja en el grado de pasión que le ponen a todo lo que hacen. Aquellos que aman, lo hacen con una pasión incandescente. Aquellos que odian, lo hacen con una intensidad sobrecogedora. Persiguen sus objetivos con un fervor que ya quisieran para sí los simples mortales (o el resto de los magos), algo que muchos definen como obsesión. En la cresta de sus pasiones, los Thyrsus actúan de forma amoral, como fuerzas de la naturaleza, más semejantes a animales o espíritus con disfraz humano que a simples mortales. A veces pueden parecer fríos y crueles cuando hablan de la vida o de la muerte, pero esto es algo difícil de evitar dados sus puntos de vista. La vida y la muerte están irremediablemente unidas en un ciclo eterno. Llamar a uno "bueno" y al otro "malo" es ridículo para ellos.

Debido a sus instintos y pasiones animales, personifican la carta del Tarot con el símbolo de la luna.

Órdenes: pese a las excentricidades de los Thyrsus, todas las órdenes los aceptan como miembros. El mundo de los Despertados es peligroso, y la presencia de magos que pueden sanar tanto el cuerpo como el alma representa para una cábala la diferencia entre el éxito y la aniquilación. Suelen unirse a la Flecha Adamantina y al Mysterium con bastante frecuencia; con la primera porque sus habilidades son muy necesarias entre los magos guerreros (y porque ellos también son buenos luchadores) y con la última porque aprecian el énfasis que pone la orden en la supervivencia y el conocimiento. También es frecuente encontrarlos en las filas de los Guardianes del Velo y la Escala de

Plata. La primera atrae a los más introvertidos y la última a los más extrovertidos.

Apariencia: los Thyrsus son físicamente atractivos debido a las aplicaciones de su magia, pero existe un estereotipo que los retrata como personas sucias y desgreñadas. Como ocurre con muchos otros estereotipos, hay cierta verdad en todo ello. Vivir en el corazón de la naturaleza y centrarse en los sucesos y habitantes de la Sombra no les deja mucho tiempo para la vanidad, la moda o la higiene.



Sanctasanctórums: los Thyrsus prefieren ubicar sus sanctasanctórums lejos de las multitudes, en sitios donde puedan vivir cerca de la naturaleza. No lo hacen porque veneren el mundo natural por encima de todo, sino porque tienen muy claro que el precio a pagar por vivir en una ciudad (tanto para el cuerpo como para el alma) es muy alto. Con una afinidad natural por las artes curativas, dependen menos de la civilización que la mayoría. Pueden establecerse en una cabaña junto al lindero de un bosque de robles, en una cueva en la ladera de una montaña, o en una casa de adobe junto a un desierto. Los chamanes son mucho más felices cuando están lejos de la civilización. Cuando se ven obligados a vivir en una ciudad, procuran buscar una casa (o apartamento si es necesario) cerca de un parque, una reserva forestal o cualquier otro espacio natural. Algunos prefieren estar junto al océano u otra masa de agua.

Antecedentes: la mayoría de los magos que Despiertan en la Senda de los Thyrsus poseen ya una fuerte conexión con la vida o el mundo espiritual. Son

aquellos que están familiarizados con el pulso de los ciclos naturales. Los doctores, los cazadores, las comadronas, los granjeros y los marineros pueden Despertar cuando sus profesiones les otorgan perspicacia sobre el mundo de los espíritus o el flujo de la fuerza vital.

El número de niños que Despiertan en esta Senda resulta desproporcionado, pero incluso los adultos poseen un grado de inocencia que parece fuera de lugar en personas capaces de doblegar la realidad a su voluntad.

Creación del personaje: aquellos que caminan por la Senda de los Thyrsus gozan de una complexión física inusual para los magos. Poseen una resistencia, una fuerza o una rapidez que les permiten sobrevivir lejos de la civilización. Los Atributos Físicos suelen ser primarios, aunque la Senda dispone de su cuota de eruditos. Los Atributos Sociales terminan casi siempre en una posición terciaria, aunque aquellos que deben tratar mucho con los espíritus pueden cultivar los rasgos y protocolos sociales necesarios para relacionarse con ellos.

Aunque sus Habilidades pueden variar mucho, existen tres que prefieren por encima de todo: Pericias, Supervivencia y Trato con animales, todas muy útiles para hacer frente a los desafíos de vivir un exilio impuesto por sí mismos.

Muchos chamanes defienden la Caridad como su Virtud ideal, porque la vida en sí es generosa y siempre da algo. Su Vicio más común es la Gula, pues les cuesta mucho trabajo abandonar todo aquello que abrazan apasionadamente.

En lo que concierne a los Méritos, los Thyrsus son los magos que tienen más probabilidades de contar con el Mérito de Familiar.

Atributo de Aguante predilecto: Compostura

Arcanos regentes: Vida/Espíritu

Arcano inferior: Mente

Nimbo: "energético". Cualquier persona que se encuentre en las cercanías experimenta el "subidón" típico de los corredores; el corazón late con más fuerza, la sangre se agolpa en la cabeza, el vello de la nuca se eriza y un escalofrío recorre la espina dorsal. Todos los presentes ven movimiento por el rabillo del ojo o creen ver formas aleatorias, como rostros que les miran desde el empapelado de la pared. Si la magia es poderosa, incluso podrían oír gruñidos, gimoteos o zumbidos de insectos que surgen de objetos como lámparas, grapadoras o coches.

Asociaciones: ya que acostumbran a alejarse del mundo civilizado, los Thyrsus son los magos más solitarios que existen. Por ello, son los menos organizados de todas las Sendas. Cuando los chamanes trabajan juntos, actúan siguiendo un código de conducta basado en el mérito. Aquellos que pueden lanzar conjuros poderosos reciben mayores responsabilidades. Aparte de eso, cuanto menos jerárquica sea la relación entre ellos, mejor.

Legados: Cambiantes, Cuentasueños, Domador del río.

Conceptos: curandero indio, lunático visionario, veterinario iluminado, herbolario, bruja, saboteador ecológico.

Estereotipos

Acanthus: mientras que nosotros formamos parte del mundo, los arcadianos parecen apartarse de él y, debido a ello, me cuesta mucho trabajo confiar en ellos.

Mastigos: la mayoría está a un paso de convertirse en psicópata. El resto ya ha cruzado esa línea.

Moros: somos más o menos iguales, pero sin nada en común. Son como nosotros, pero al revés. Donde creamos luz, ellos arrojan sombras, y donde hacemos ruido, ellos producen ecos.

Obrimos: no les gusta que las cosas evolucionen orgánicamente. De hecho, insisten en ordenarlo y reordenarlo todo hasta que encaje en su estrecha visión del mundo. Francamente, me sacan de quicio.

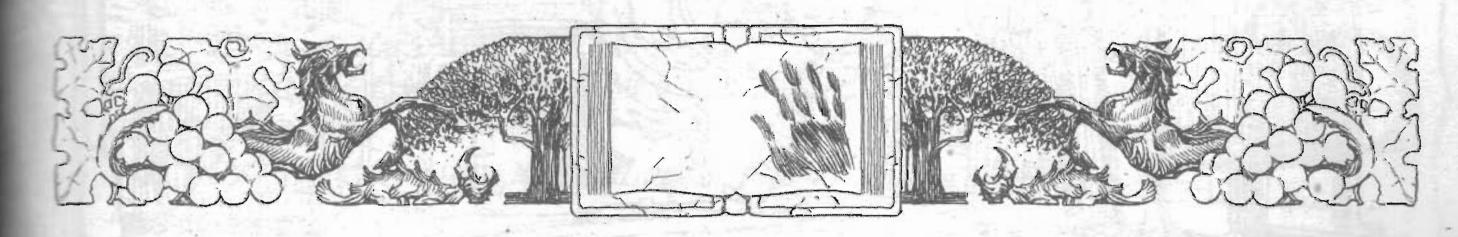
***

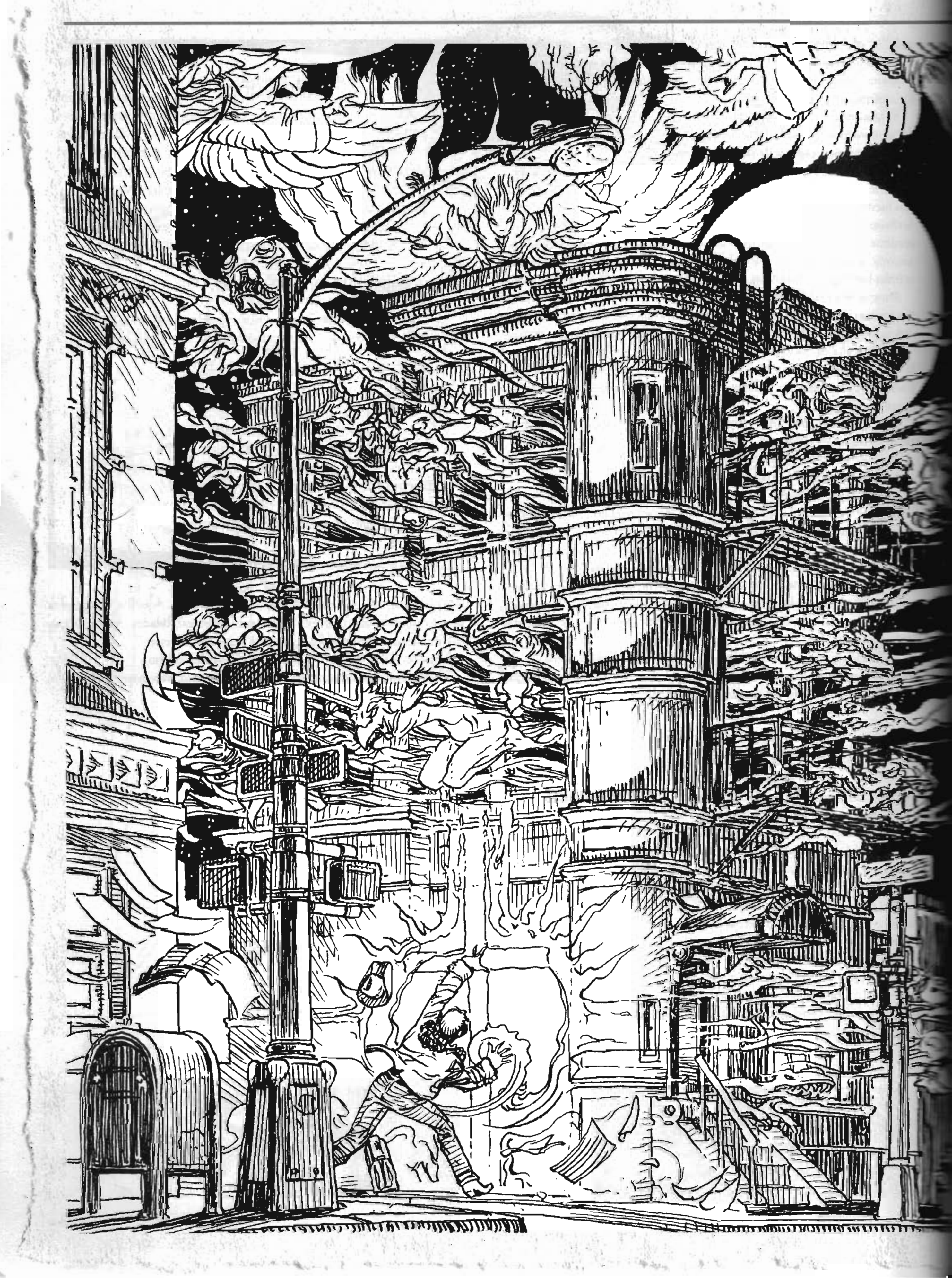
Vampiros: las cáscaras retorcidas que quedan atrás cuando desaparece la chispa de la vida.

Hombres lobo: estas bestias son como nosotros, solo que más violentas y menos iluminadas.

Durmientes: han elegido librar una batalla contra la Naturaleza y se niegan a dar marcha atrás, al margen del coste que suponga para ambos bandos.

¿Recuerdas esas viejas películas de la jungla donde los exploradores oían tambores en la distancia? Alguien estaba a punto de cazarlos. Escucha bien. ¿Oyes los tambores? ¿Quién querrá cazarte?





CAPÍTULO TRES: MAGIA

Rafael clavó la vista en el edificio. Parecía normal, al menos a simple vista. Pero, observando con su segunda visión, era un hervidero de actividad. Unos ojos parpadeaban tras el cristal de las ventanas, y un susurro escalofriante se oía al otro lado de la puerta. Sus contactos estaban en lo cierto: el lugar estaba maldito, pero no por culpa de los fantasmas. Eran espíritus del miedo, traídos a este lugar por... vete a saber quién. ¿Qué fuerza atraía a esas criaturas como polillas a una llama?

Decidió dar la vuelta al edificio para medirlo tanto geográfica como espiritualmente. La red del conjuro tendría que ser muy grande, y eso requeriría energía y tiempo. Por suerte, el barrio estaba desierto a esas horas. Lo más probable es que sus residentes estuviesen en algún centro comercial o comiendo en restaurantes de lujo. Sin más demora, Hermano Búho, como se le conocía en el mundo Despertado, se puso manos a la obra.

Se colocó delante del edificio y sacó tres ramas de incienso, traídas de Sudamérica por un amigo suyo. Después de encenderlas, las puso de pie entre las grietas de la acera y comenzó a susurrar en un extraño idioma, que cualquiera que hubiera oído hubiese tomado por una sarta de frases sin sentido. Pero para él, era el único lenguaje que podía describir con precisión los hilos invisibles que le rodeaban, hilos de los que en ese momento estaba tirando.

Después de una hora de meditación, supo que se encontraba listo para actuar. El Imago del conjuro estaba claro como el agua. Liberó su voluntad y ésta impactó en el edificio como un terremoto. Con un estruendo subsónico, las ventanas y puertas del inmueble se abrieron de par en par. Multitud de espíritus salieron de ellas gritando y gimiendo, como jirones de papel ante un ventilador eléctrico.

Hermano Búho, concentrado como estaba en el esfuerzo, apenas fue consciente del nimbo de su poder. Este lanzaba un resplandor blando sobre la fachada del edificio, lo que daba la impresión de que un ejército de ángeles revoloteaba a su alrededor.

Respiró profundamente y examinó con atención el edificio por si algún espíritu había quedado rezagado. Un perro de presa salió por la puerta principal y le dedicó a Hermano Búho una mirada de puro odio. Luego comenzó a gruñir.

Ah, pensó Hermano Búho, *un familiar. Así que es un sanctasanctórum. Bueno, veamos de quién es.*

Si un monje quiere formular un deseo de la siguiente manera, "que pueda ejercer los distintos poderes mágicos, que siendo uno pueda hacerme multiforme, que siendo multiforme pueda hacerme uno, que pueda hacerme visible, hacerme invisible, atravesar sin impedimentos las paredes, las murallas o las montañas como si caminara a través del aire, que pueda elevarme o hundirme en la tierra como si fuera agua, que pueda caminar sobre el agua como si fuera tierra firme, que pueda viajar por los aires con las piernas cruzadas como si fuera un pájaro, que pueda tocar y sentir con la mano la luna y el sol por muy fuertes y poderosos que sean, y que pueda ir sin mi cuerpo incluso hasta el mundo de Brahma", entonces debe mantener los preceptos a la perfección, llevar sus pensamientos a un estado de quietud, practicar con diligencia los trances, alcanzar la visión interna y frecuentar lugares solitarios.

— "Akankheyya Sutta", Vol. XI de los Libros sagrados del este

Los magos son mortales en todos los aspectos excepto uno. Pueden hacer magia, y eso marca toda la diferencia. Son capaces de alcanzar un mundo superior y extraer de allí parte de su energía. Los hechiceros llaman a este poder prestado "conjuro", y todos anhelan dominarlo por completo. Las órdenes atlantes codificaron las leyes metafísicas que describen cómo se relaciona el poder celestial con el Mundo caído, clasificando los distintos fenómenos como las acciones de diez procesos elementales. Llamaron a estos procesos "Arcanos", pues sus entresijos no son evidentes ni siquiera para los recién Despertados. Son *secretos*, pistas para resolver los grandes Misterios del universo. Gracias a estos secretos, la magia se hace realidad.

Sentidos invisibles

Los magos poseen un "sexto sentido" innato para todo lo relacionado con lo sobrenatural. Sus pelos se erizan, su piel se pone de gallina o un escalofrío recorre su columna vertebral. No importa cómo lo perciban, sus cuerpos reaccionan ante la presencia *activa* de las fuerzas invisibles (es decir, el uso de un poder sobrenatural, no la simple presencia de un hombre lobo o un vampiro, a menos que estén usando sus poderes). No pueden ver u oír nada (excepto el nimbo de un mago cuando lanza conjuros), y al principio no tienen muy claro qué causa la extraña reacción. Para comprender la sensación y su fuente, pueden lanzar la Visión de mago sobre ellos mismos (o ser el recipiente de uno de estos conjuros) y luego examinar con detalle la escena (ver abajo).

Los mortales pueden comprar una habilidad similar, el Mérito de Sentido Invisible (página 97 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), pero este solo se aplica a un tipo de fenómeno sobrenatural, como la presencia de un fantasma o un vampiro. Para los magos, este sentido se aplica a *todos* los fenómenos sobrenaturales; les alerta de que el mundo invisible está a su alcance.

Visión de mago

Los magos disponen de varias formas de abrir sus ojos a lo sobrenatural, ver (u oír, oler, tocar y saborear) los flujos sutiles de los poderes paranormales que actúan sobre el mundo. Aunque todos tienen un sexto sentido para detectar la presencia de los poderes activos (ver arriba), éste no les permite identificar o analizar el fenómeno. Para eso, necesitan hechizar sus sentidos con una de las Prácticas de Develado de los diferentes Arcanos. Aunque estos conjuros pueden manifestarse de muchas formas, colectivamente se los conoce como Visión de mago.

Aparte de revelar la magia y otros poderes sobrenaturales, el conjuro hace que la resonancia sea obvia para los sentidos. Los magos pueden leerla para identificar sus cualidades. Consulta la sección "Resonancia", en las páginas 225-227, si quieres más información sobre cómo ver la magia con estos conjuros.

Algunos Arcanos son más efectivos que otros para percibir o analizar ciertos poderes, aunque todos ellos sirven en general para cualquiera. Si el fenómeno está oculto, los éxitos obtenidos deben igualar o superar la Potencia de la magia utilizada para ocultar la fuente. Hay que tener en cuenta que la Visión de mago no permite a un hechicero ver o relacionarse con seres o entidades Crepusculares. Eso requiere otros conjuros (normalmente de Muerte o Espíritu).

Los diversos conjuros de Visión de mago, cada uno con sus particularidades únicas, son:

Muerte: "Visión umbría", página 116.
Destino: "Visión de la Sibila", página 127.
Fuerzas: "Leer matrices", página 138.
Vida: "Latidos del mundo viviente", página 151.
Materia: "Materia oscura", página 162.
Mente: "Tercer ojo", página 170.
Cardinal: "Visión celestial", página 181.
Espacio: "Consciencia espacial", página 190.
Espíritu: "Segunda visión", página 200.
Tiempo: "Remolinos temporales", página 210.

Conjuración

Los magos canalizan las realidades superiores para alterar la realidad común o para percibir lo oculto. Un acto de magia individual se denomina *conjuro* o *hechizo*, y el proceso de realizarlo se llama *lanzar* un conjuro o llevar a cabo una *conjuración*.

Usa los siguientes pasos cuando lances un conjuro.

El conjuro

El primer paso para lanzar un conjuro es decidir qué se supone que va a hacer. ¿Quieres atacar a un enemigo con un rayo, leer los secretos de la mente de alguien, curar a un amigo herido, ver visiones de un lugar distante, o algo completamente distinto? Aunque la magia permite hacer cualquier cosa, los hechiceros están limitados por su conocimiento de los Arcanos (es decir, sus círculos en cada Arcano).

Las descripciones de los diez Arcanos en las páginas 115-217 enumeran los conjuros disponibles según los círculos que se tenga en el Arcano en cuestión. Cuando un mago quiere lanzar un conjuro, el jugador lo elige de esa sección.

Sin embargo, la magia no está confinada a una simple lista; cualquier cosa que un mago pueda imaginar es posible con el conocimiento Arcano apropiado. Incluso se puede crear un conjuro casi al instante. Consulta la sección "Taumaturgia creativa", páginas 235-237, si quieres una guía detallada sobre la creación de nuevos conjuros.

Conjuro compuesto

Un conjuro que *requiere* el uso de dos o más Arcanos se conoce como *conjuro compuesto*. Si el efecto puede alcanzarse sin el uso de uno o más Arcanos adicionales, no es un conjuro compuesto. Las descripciones de los conjuros para los distintos Arcanos contienen varios ejemplos de conjuros compuestos.

Imago: el conjuro en el ojo de la mente

Una vez que hayas elegido el conjuro que vas a lanzar, tu personaje hará exactamente lo mismo. Concebirá en su mente el *Imago* del resultado deseado con todos los efectos y factores del lanzamiento. Sin este Imago, la voluntad iluminada del hechicero no puede traer el conjuro a la vida; su imaginación debe estar concentrada para manifestar alteraciones en el mundo, y dichas alteraciones serán iguales a las imágenes que se hayan formado en su mente.

En el caso de una fórmula, el Imago ha sido definido con tanta precisión que puede conjurarse y enseñarse con bastante facilidad.

Método de conjuración: fórmulas e improvisaciones

El siguiente paso es determinar si el mago ha aprendido el conjuro como una fórmula o debe realizar un lanzamiento improvisado.

Conjuros de fórmula

Los *conjuros de fórmula*, o "fórmulas" simplemente, son pautas mágicas transmitidas de maestro a aprendiz y desarrolladas con la práctica del Arte.

Todas las fórmulas comenzaron como un conjuro improvisado. Un mago crea un conjuro para un propósito específico y luego comprueba que es lo bastante útil para usarlo una y otra vez. El personaje enseña a otros cómo visualizar su Imago, y estos a su vez se lo transmiten a otros. Con el tiempo, el conjuro se convierte en un modelo estándar, conocido por todas o casi todas las órdenes. Se ha convertido en una fórmula.

Un mago puede aprender una fórmula de alguien que ya la conozca. Debe pasar algo de tiempo estudiando con dicha persona, y luego gastar un número de puntos de experiencia igual a dos puntos por cada círculo del Arcano más alto que se utilice. Pocos Despertados enseñan sus fórmulas gratuitamente; la mayoría exige uno o dos favores. Todos los magos tienen prohibido enseñar las fórmulas de una orden a cualquiera que no pertenezca a ella.

Ejemplo: *Arctos quiere aprender la fórmula de "Golpe telequinético" (página 142). Como es un conjuro de Fuerzas 3, le costará seis puntos de experiencia (dos por círculo).*

Pese a su coste adicional, las fórmulas tienen una serie de ventajas que los conjuros improvisados no poseen: mayor fiabilidad, menor coste de Maná, menores posibilidades de producir una Paradoja (una ondulación de la realidad) y menor "señal" de resonancia, lo que dificulta la identificación de su lanzador.

Conjuros improvisados

Los *conjuros improvisados* dependen de la voluntad iluminada del mago y de su conocimiento de los Misterios. Un hechicero puede lanzar conjuros improvisados de su Senda; no necesita las enseñanzas de otro mago, aunque está claro que éstas ayudan. Cualquier conjuro presente en las descripciones del Arcano puede lanzarse como un hechizo improvisado, siempre que el personaje disponga de los círculos de Arcano apropiados. No es necesario gastar ningún punto de experiencia adicional.

Acción de la conjuración: instantánea o extendida

El siguiente paso en el lanzamiento de un conjuro es decidir si se trata de una acción *instantánea* o *extendida*. La descripción del conjuro detalla cuál de las dos acciones necesita.

Conjuración instantánea

La conjuración instantánea, también llamada "conjuración rápida", permite a un mago lanzar un conjuro en un solo turno. Resulta muy útil cuando es necesario usar magia de combate.

El efecto de un conjuro instantáneo se determina con una sola tirada de conjuración. Durante el lanzamiento, un mago no puede realizar ninguna otra acción (aunque puede que algún Mérito u otro conjuro le permitan hacerlo), y solo se puede mover como máximo a su puntuación de Velocidad normal.

Los conjuros de acción instantánea pueden lanzarse como acciones extendidas si un mago así lo desea (y le sobra el tiempo), pero no a la inversa.

Conjurar cuando se es una presa

Los magos, como cualquier otra persona, pueden ser víctimas de ataques de presa. Consulta "Combate sin armas", en la página 140 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Las reglas asumen que ambos oponentes realizan acciones físicas (de ahí la necesidad de vencer al oponente antes de llevar a cabo una maniobra). Pero una conjuración no es una acción física. Un mago puede lanzar un conjuro con su mera voluntad. Si es víctima de una presa o ha sido inmovilizado, podrá realizar un lanzamiento instantáneo con las siguientes limitaciones:

- Si conjura una fórmula vulgar que requiera un gesto de la mano (consulta "Las mudras de las fórmulas", página 108), sufrirá una penalización de -1 dado. Si está inmovilizado, serán -2 dados. Dicha penalización no se aplica a fórmulas discretas o conjuraciones improvisadas.
- No puede usar su Fuerza para resistir los intentos dominantes de su oponente en el mismo turno en que lanza un conjuro. Está físicamente débil y no tiene fuerzas para resistirse. En otras palabras, su puntuación de Fuerza no se resta de la tirada de su oponente.
- No puede emplear útiles mágicos para evitar una Paradoja.
- Hay que tener en cuenta que debe liberarse primero del ataque antes de poder obtener los beneficios de cualquier conjuro que requiera plena libertad de movimiento para tener efecto. Por ejemplo, puede lanzar el conjuro de Fuerzas 4 "Estallido de velocidad" (página 144) sobre sí mismo, pero no puede hacer uso de sus efectos (correr a velocidades increíbles) hasta que se zafe de su oponente.

Conjuración extendida

La conjuración extendida o ritualista lleva tiempo y requiere una sucesión de tiradas, pero permite lanzar conjuros elaborados con muchos factores. También ayuda a crear efectos de mayor alcance, de mayor duración, o incluso permanentes.

El efecto de un conjuro extendido se determina por medio de una serie de tiradas, como cualquier otra acción extendida. Durante el lanzamiento, un mago no puede realizar ninguna otra actividad (aunque puede que algún Mérito u otro conjuro le permitan hacerlo) y solo se puede mover como máximo a su puntuación de Velocidad normal.

Sacramentos

Las conjuraciones de acción extendida necesitan un *sacramento*, un componente asociado con el Arcano. Podría tratarse de un hueso triturado para Muerte, de fuego para Fuerzas, de sangre para Vida, de incienso para Espíritu o de vino para Cardinal. Mientras la sustancia represente simbólicamente el Arcano del conjuro y pueda destruirse (quemarse, ingerirse o romperse) durante el ritual, se considerará un sacramento válido. Si no hay ningún componente de ese tipo a mano, el lanzador sufrirá una penalización de -1 en sus tiradas de conjuración extendida.

Aspecto del conjuro: discreto o vulgar

El modo en que el conjuro altera la realidad determina si ésta aceptará o no el hechizo sin rechistar. Los conjuros pueden ser *discretos* o *vulgares*. La magia discreta funciona de forma sutil, y los testigos creen que se trata de una coincidencia y no de magia intencionada. La magia vulgar excede los límites de la realidad, y puede producir Paradojas.

Magia discreta

La magia discreta opera dentro de los límites de la realidad. Cualquier conjuro cuyos resultados sean verosímiles bajo las leyes físicas normales o que no resulten del todo improbables en el contexto del lugar y momento del lanzamiento, se considera discreto. Su conjuración parece una coincidencia, un sincronismo u otra circunstancia creíble. La magia discreta se desliza entre las fronteras de la realidad, interfiriendo en ella lo menos posible. Fluye como el agua, buscando la senda de menor resistencia.

Los magos prefieren la magia discreta porque sus efectos son sutiles y ocultan la intervención de su lanzador. Los Despertados saben la verdad, pero los Durmientes creen encontrarse ante fenómenos naturales. La conjuración discreta no provoca Paradojas, a menos que se utilice frente a un Durmiente. Consulta el recuadro "Magia improbable", abajo.

Ejemplos de magia discreta

He aquí una serie de ejemplos de conjuros discretos:

- Tras examinar una herida, el mago decide que no es tan grave como parece. De hecho, utilizó el conjuro de Vida "Curar a otros" para reducir el daño (página 155).
- "¿Cómo supiste que estaría aquí?" El mago contesta, "Pura suerte", cuando en realidad fue el conjuro de Tiempo "Adivinación" (página 213).
- En una noche tormentosa, un energúmeno que amenazaba al mago es alcanzado por un rayo. ¿Qué probabilidades había de que ocurriera? Muchas, con el conjuro de Fuerzas "Llamar relámpago" (página 143).
- Con una patada, la puerta se abre de par en par. Su compañero Durmiente mira los restos de la cerradura y deduce que su calidad no era tan buena como parecía a simple vista, gracias al conjuro de Materia "Alterar integridad" (página 164).
- Un concejal sufre de un ataque al corazón en un restaurante y muere de camino al hospital. No hay pruebas de enfermedades cardiacas, pero la muerte se achaca a "causas naturales" en lugar de al conjuro de Muerte "Esconder la fuerza vital de otro" (página 123).
- Una bala impacta en la hebilla del cinturón del mago o en su Biblia de bolsillo, cortesía del conjuro de Destino "Protección de la madre fortuna" (página 130).

Magia improbable

Aunque la magia discreta usa el sigilo o el encubrimiento de las circunstancias para ocultar su verdadera naturaleza, la suspensión de incredulidad solo se mantiene hasta que se rompe y se convierte en escepticismo.

Básicamente, cuantas más veces lance un mago conjuros discretos en un lugar y momento específico, sobre todo el *mismo* conjuro, más probabilidades tiene su magia de cruzar la línea y provocar una Paradoja. Los conjuros discretos pueden volverse *improbables*.

Algunos magos llaman a esto "efecto dominó", ya que es como tirar una fila de fichas de dominó.

Por ejemplo, es perfectamente posible que un rayo caiga sobre alguien en un día nublado, sobre todo si se oyen tormentas y el objetivo está al aire libre. Pero ya es más difícil de creer si la misma persona es víctima de otro rayo, y más todavía si se producen varios incidentes similares con otros objetivos y en la misma zona. Un solo rayo es accidental. Una docena es algo improbable (consulta el conjuro de Fuerzas "Llamar relámpago", página 143).

Existe una línea muy fina entre ambas cosas, y en última instancia es el Narrador el que debe decidir cuándo la cruza un mago. Por regla general, si la reacción de los testigos Durmientes es "Vaya, ¿qué probabilidades hay de que esto ocurra?", entonces no hay peligro de que se produzca una Paradoja. Pero si lo que dicen es "No puede ser, ¡es imposible!" entonces el conjuro dará origen a una Paradoja. Los magos pueden percibir cuándo se convierte la coincidencia en imposibilidad, por lo que el Narrador siempre debería advertir a los jugadores de que sus personajes están a un paso de cruzar la línea; antes de la tirada, podría decirles algo como esto, "Ese conjuro excede el umbral de la credibilidad y puede producir una Paradoja".

Magia vulgar

La magia vulgar tiene efecto fuera de los límites de la realidad, y sus resultados no pueden ocurrir bajo las leyes de la física tradicionales, o tienen unas probabilidades tan bajas que resultan impensables.

Esta clase de magia es por definición ostentosa, y permite hacer cosas que serían imposibles para cualquiera. Usando conjuros vulgares, los magos pueden volar por el aire, transformarse en criaturas de leyenda, lanzar fuego y rayos, y poner el mundo patas arriba literalmente. Pero la realidad se rebela contra estos efectos y el hechicero debe pagar un precio por ellos. El precio son las Paradojas.

La magia vulgar no revela *necesariamente* al lanzador como la fuente del conjuro, a menos que sea evidente que el efecto proviene de él (como una descarga eléctrica que emana de sus dedos). El Narrador decide si los testigos pueden rastrear el conjuro hasta su lanzador basándose en las circunstancias.

Ejemplos de magia vulgar

He aquí una serie de ejemplos de magia vulgar:

- El mago abre un portal en el aire, entra en él y desaparece. Ha lanzado el conjuro de Espacio "Teletransporte" (página 197).
- Con solo poner sus manos y emitir una luz dorada, el mago sana a un hombre moribundo y le devuelve su salud. Ha lanzado el conjuro discreto de Vida "Curar a otros", que, cuando se emplea para curar heridas agravadas, el hechizo se vuelve vulgar.
- En un cristal ahumado, el mago muestra sucesos que ocurren al otro lado del mundo. Lanza el conjuro de Espacio "Escudriñar" (página 191).
- Apuntando con su bastón de roble y pronunciando una palabra de poder, el mago consigue que un rayo salga del objeto y golpee a su oponente. Ha lanzado el conjuro de Fuerzas "Proyectiles eléctricos" (página 145).
- El mago vuela por el aire en posición de flor de loto sin ningún apoyo visible. Ha lanzado el conjuro de Fuerzas "Volar" (página 150).
- El mago se transforma en un animal o una criatura fantástica. Ha lanzado el conjuro de Vida "Metamorfosis" (página 158).
- Un espíritu se materializa de repente para hacer lo que el mago le ordene. Este ha lanzado el conjuro de "Materializar espíritu" (página 208).

Ocultar la magia a plena vista

Un Durmiente que presencia el efecto de un conjuro vulgar hace que las posibilidades de que se produzca una Paradoja aumenten (en +2 dados; consulta la sección

"Provocar una Paradoja", página 107). De igual modo, un Durmiente que es testigo de un conjuro improbable hace que éste tenga más probabilidades de producir una Paradoja, probabilidades que de otro modo no haría.

El método que utilice el mago para lanzar su conjuro puede cambiar este hecho. Si se puede convencer al Durmiente de que el efecto no es mágico sino algo probable (aunque inusual), entonces el testigo no aumentará las posibilidades de Paradoja para un conjuro vulgar (aunque la magia sigue siendo vulgar, y por tanto aún conserva las probabilidades de producir Paradoja). Asimismo, tampoco hará que un conjuro discreto improbable cree una Paradoja.

Engañar a los testigos Durmientes de esta forma requiere el uso de métodos de conjuración que resulten plausibles para los presentes. Los magos tradicionales del mundo del espectáculo usan humo y espejos para distraer a la audiencia y que ésta no se dé cuenta de lo que ocurre en realidad. Los auténticos magos necesitan hacer algo similar para conseguir que sus conjuros parezcan perfectamente plausibles.

Por ejemplo, un mago quiere atraer a un rival a una plataforma de madera, y luego lanzar el conjuro de Muerte 3 "Destruir objeto" (página 120) para que la madera se pudra y su oponente caiga al vacío. Aunque se trata de un conjuro discreto, hay testigos Durmientes de por medio, algunos de los cuales ya han caminado por la plataforma y saben que es segura. Podría resultarles improbable que el suelo se venga abajo de buenas a primeras. Para convencerles de la posibilidad, el mago coloca señales de construcción por toda la zona, dando a entender que se han hecho obras allí recientemente. De esa forma, cuando el suelo se rompa, los testigos asumirán que el problema está relacionado con las obras y no con una circunstancia sobrenatural. En este ejemplo, el Narrador decide que el conjuro no es improbable, por lo que no corre el riesgo de producir una Paradoja.

Alcance de la conjuración: sensorial o empático

El alcance de los poderes de un mago está limitado a la distancia a la que puede llegar con su conciencia. Y con la magia como telón de fondo, la conciencia de una persona puede llegar muy lejos.

Los conjuros tienen dos alcances básicos: sensorial y empático. Los conjuros *sensoriales* están dentro del alcance de los sentidos normales del mago (en particular la vista, el oído o el tacto). Los conjuros *empáticos* usan el Arcano Espacio para extender el radio de acción del hechicero a casi cualquier parte, siempre que goce de una conexión lo bastante fuerte con el objetivo del conjuro.

Conjuros sensoriales

La mayoría de los hechizos se basan en los sentidos típicos de un mago. Se puede lanzar un conjuro sobre cualquier objetivo que esté en presencia del lanzador y dentro de su línea visual, acústica o táctil. Si existe alguna duda sobre si un objetivo está o no dentro de la línea visual o acústica de un mago, es posible aplicar una penalización a su reserva de conjuración. Si un mago no es capaz de ver a su objetivo, pueden utilizar las reglas sobre escucha del Libro de reglas del Sistema Narrativo (página 149) para encontrar a alguien por el ruido, lo que normalmente implica penalizaciones por ocultación. De igual modo, si tiene un sentido del olfato muy desarrollado, pueden emplearse las reglas sobre el olfateo (Libro de reglas del Sistema Narrativo, página 149). Ninguno de estos métodos es tan efectivo como la vista, ya que hasta el mejor intento de apuntar a un objetivo con un conjuro le otorgaría una ocultación parcial (penalización de -2 si el mago consigue un éxito excepcional en su intento de escuchar u oler).

Los objetivos que están dentro de la línea visual pero a gran distancia, como un francotirador en un edificio lejano, no se consideran en presencia del mago. Por regla general, los hechiceros no pueden afectar a aquellos objetivos que estén a más de doscientos metros.

Los objetivos que no pueden percibirse, que se encuentran a más de doscientos metros, o que son visibles o audibles pero no están en presencia del mago (como en un programa de televisión en directo o al otro lado del teléfono, por ejemplo) requieren una conjuración empática. En el caso de alguien visto por televisión u oído por teléfono, la percepción sensorial del objetivo otorga una fuerte conexión (ver abajo).

El alcance sensorial es la distancia de conjuración por defecto, y no requiere un esfuerzo extra por parte del mago.

Conjuros empáticos

Los estudiantes del Arcano Espacio aprenden que la distancia es una ilusión, un límite que la magia puede superar. Incluyendo el Arcano Espacio en sus conjuros, los magos pueden ampliar el alcance de su magia y llegar a casi cualquier parte de la Creación.

Los conjuros que incluyen un elemento de Espacio para aumentar el alcance se conocen como *conjuros empáticos*. Escudriñar con un cuenco de tinta mezclada con una gota de la sangre del sujeto y clavar agujas en un muñeco que contenga un mechón de su pelo son ejemplos de conjuros empáticos.

Para lanzar un conjuro empático, el mago debe tener al menos 2 círculos en Espacio y gastar un punto de Maná. Cuanto más fuerte sea la conexión entre el hechicero y el objetivo, más fácil será incluir a éste último en el Imago del conjuro. Si el lanzador no sabe mucho sobre el objetivo, le será más difícil imaginarlo y forjar una conexión empática con él. Esta dificultad queda representada por una penalización de dados.

En lugar de penalizar un conjuro por la *distancia* implicada (la distancia es una ilusión) se hace por la *ambigüedad* de la conexión con el objetivo. Cuanto menos sepa un mago sobre el sujeto, mayor será la penalización; más grande será su "distancia" empática con respecto a él.

Penalización de dados	Conexión empática entre el lanzador y el objetivo*
–	*Sensorial:* puedes ver, oír o sentir de otro modo a tu objetivo de forma directa. Éste es el factor por defecto de los conjuros sensoriales (cuando intentes localizar a un objetivo por el olfato o el oído, usa las reglas de la página 149 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).
-2	*Íntima:* tienes en tu poder una parte física del objetivo, como un mechón de pelo, una uña o algo de sangre si es una criatura, una hoja o flor si es una planta, o un trozo de material si es un objeto. O conoces el objetivo muy bien, como un amigo de hace mucho tiempo, un familiar cercano, una mascota muy querida o una posesión valiosa.
-4	*Conocida:* conoces el objetivo, que puede ser un amigo, un compañero de trabajo o una posesión personal. Tienes una foto u otra representación suya o puedes verlo y oírlo por televisión y en directo.
-6	*Familiar:* estás familiarizado con el objetivo. Podría ser una relación fortuita, un compañero de trabajo al que apenas conoces, o un objeto que solo has usado una vez.
-8	*Casual:* te has encontrado con el objetivo por un breve instante, como una persona a la que ves por la calle o un objeto que tocaste una vez.
-10	*Descrita:* nunca te has encontrado con el objetivo, pero puedes describirlo. Podrías conocer el nombre de una persona o su descripción física, o el aspecto de un objeto o lugar.
–	*Desconocida:* si no sabes nada sobre el objetivo, no puedes lanzar un conjuro empático sobre él. Saber que hay un mago rival en la ciudad no es suficiente para afectarle desde lejos. Debes conocer al menos su nombre, su descripción o su emplazamiento.

* Si el lanzador no conoce el verdadero nombre de un objetivo, la dificultad para alcanzar una conexión aumenta en dos grados. Por lo tanto, una conexión íntima se convertiría en una conexión familiar.

Hay que tener en cuenta que estas penalizaciones (y las de los factores de los conjuros, página 102) pueden exceder el límite máximo de cinco dados. La magia de los Despertados es una circunstancia especial que expande las leyes de la realidad más allá de sus límites normales, y aumenta la dificultad de tal manera que a veces reduce las reservas de conjuración de los magos inexpertos a un solo dado.

***Ejemplo:** Arctos quiere comunicarse mentalmente con su antiguo mentor Morvran. No sabe dónde está, por lo que debe lanzar un conjuro empático para poder hacerlo. Por suerte, tiene un anillo que Morvran le regaló para estas ocasiones, un anillo que contiene en su interior un mechón de su pelo; una conexión íntima. Arctos necesita Espacio 2 y Mente 3 para lanzar el conjuro, y sufrirá una penalización de -2 por el tipo de conexión.*

Los nombres tienen poder. Sin un nombre, resulta más difícil apuntar a una persona mágicamente. Cuando se utiliza magia empática, es mejor saber y pronunciar el nombre del objetivo (mentalmente, no hay por qué hacerlo en voz alta). Si no se sabe, será más complicado llegar hasta él usando la empatía; la dificultad de la conexión aumentará en dos grados (lo que incrementará la penalización). Ése es el motivo por el que los magos les ocultan sus auténticos nombres a los demás y usan siempre sus nombres umbríos. Consulta "Nombres umbríos", página 50. Este factor solo se aplica a las personas. Pueden realizarse conexiones con animales, plantas, objetos y lugares sin necesidad de conocer sus nombres.

***Ejemplo:** en el ejemplo de arriba, la conexión íntima de Arctos es una conexión familiar si no conoce el auténtico nombre de su mentor. Afortunadamente, sabe que el verdadero nombre de Morvran es Owain Rhys Glamorgan, por lo que aún conserva la conexión íntima.*

Más tarde, Arctos quiere comunicarse con Zenón mentalmente. Sólo se ha encontrado con él un par de veces, de ahí que su conexión sea familiar (-6 dados). Pero no conoce su auténtico nombre, solo el umbrío. Eso significa que la conexión empeora dos grados, hasta la categoría de descrita (- 10 dados).

El culto a la fama...

Además de las penalizaciones sufridas por una conexión débil, el "peso metafísico" de un objetivo afecta negativamente a la capacidad de un lanzador para lograr un enlace empático directo. Cuanto más conocida sea una persona para los demás (sobre todo para los extranjeros, que no le conocen a fondo pero podrían proyectar sus esperanzas y temores), más difícil será conectar empáticamente con ella.

Resta los círculos de Fama del objetivo de la tirada de conjuración. Por ejemplo, cuando intentes afectar a la Reina de Inglaterra con un conjuro empático, resta tres dados por su Fama 3.

Los lugares y los objetos también pueden beneficiarse de esta fama, haciendo que sea más difícil apuntarles empáticamente. El Narrador decide la penalización apropiada, aunque no debe ser superior a -3 dados. La casa donde un asesino en serie enterró a veintitrés víctimas podría tener un -1, mientras que uno de los diamantes más famosos del mundo tendría un -3.

Esta penalización solo se aplica a los conjuros que afectan directamente a un objetivo, no a los conjuros indirectos, como escudriñar o enviar un mensaje telepático (siempre y cuando no sirvan para controlar al objetivo) ni a los que se lanzan dentro del alcance sensorial.

... y a lo recóndito

Los magos que poseen el Mérito de Ocultación obtienen cierto grado de protección contra la magia empática. Las reglas son las mismas que las descritas más arriba, solo que se usan los círculos de Ocultación en vez de los de Fama. Consulta el Mérito de "Ocultación", página 74, para más detalles.

La forma que tiene el hechizo de interactuar con el objetivo también influye en las conjuraciones empáticas de un mago. Los conjuros que no afectan directamente al objetivo pueden lanzarse como se describe arriba. Esto incluye conjuros de escudriñamiento, con los cuales se vigila una zona o a una persona sin afectar a su Patrón. Los conjuros que tienen efecto sobre un objetivo de forma activa, como el clásico "pinchar agujas en un muñeco vudú para causar dolor", requiere un conocimiento arcano más avanzado. El mago debe tener un círculo más de lo necesario en el Arcano más alto utilizado en el conjuro. Este requisito no afecta al componente de Espacio 2, que es el Arcano unificador que establece el conducto empático. El requisito se aplica al Arcano utilizado para el efecto en sí (o los Arcanos empleados en un efecto compuesto).

***Ejemplo:** Arethusa quiere usar el conjuro de Mente 3 "Asalto psíquico" (página 173) contra Bahazid, su oponente. Éste último no está presente, por lo que Arethusa debe lanzarlo empáticamente. Ya que el Asalto psíquico afectará directamente al Patrón de Bahazid, Arethusa necesita cuatro círculos de Mente, uno más de lo normal. El mago carece del conocimiento Arcano necesario, por lo que no puede lanzar el conjuro. Tendrá que esperar a que Bahazid se encuentre dentro de su alcance sensorial.*

Hay que tener en cuenta que, debido a este requisito, un maestro de un Arcano (cinco círculos) no puede lanzar conjuros empáticos de Creación o Ruptura contra el Patrón de un objetivo, ya que su conjuración requeriría seis círculos.

La magia empática abre un conducto entre el lanzador y el objetivo que permite a este último lanzar un conjuro hacia el primero sin necesidad de usar el Arcano Espacio (aunque aún sufrirá las penalizaciones habituales por su grado de conexión). Las ventanas de escudriñamiento también crean un

conducto empático; si un mago en el otro extremo sabe que la ventana está ahí (usando la Visión de mago o el conjuro de Espacio 1 "Consciencia espacial", ya que el conjuro de Escudriñar no le alerta de la existencia de la ventana), puede lanzar conjuros a través de ella y alcanzar a su creador (pero no a cualquier otro objetivo que no participe en la conjuración). El conducto solo dura el tiempo que tarde en desaparecer el conjuro empático que lo creó.

Ejemplo: Angrboda abre una ventana de escudriñamiento para espiar a Morvran. Por suerte, Morvran tiene un conjuro de Visión de mago activo y se percata de la existencia de la ventana. Al ver que es su oportunidad para atacar a su enemigo, Morvran lanza el conjuro de Mente 3 "Asalto psíquico". No tiene que añadir un componente de Espacio 2 (para un asalto directo sobre su Patrón), ya que el conjuro de Angrboda le proporciona el conducto empático que necesita, pero, aun así, debe tener cuatro círculos en el Arcano Mente (uno más de lo normal para el conjuro en cuestión, ya que afecta directamente a Angrboda). Dispone de los suficientes círculos, por lo que podrá lanzar el conjuro.

El grado de conexión empática de Morvran modifica la reserva de dados. En el pasado fueron buenos amigos, pero ahora son enemigos acérrimos; su conexión con Angrboda es conocida (-4 dados).

Inconvenientes de la conjuración empática

- Se necesita un punto de Maná para lanzar un conjuro empático.
- El mago pierde su Defensa durante la conjuración. Se concentra tanto en su objetivo que por un instante no es consciente de su entorno.
- Un conjuro empático siempre es vulgar, aunque normalmente sea discreto (por lo tanto, el objetivo puede utilizar contramagia; consulta la página 106).
- Si el conjuro afecta directamente al Patrón de un objetivo, el mago debe tener un círculo más de lo necesario en su Arcano más alto.
- La conjuración crea un conducto empático entre el lanzador y el objetivo, lo que permite a este último dirigir conjuros contra el primero (aunque no tenga Espacio 2) mientras dure el hechizo original.

Conjuros dirigidos

El Tapiz está formado por Patrones. Un hechicero dirige sus conjuros contra ellos, y su magia los desgarra, refuerza, reconfigura o transforma según sus efectos. Los obstáculos físicos no importan. Mientras el mago pueda percibir el Patrón, no hay problema. Lo único que podría entorpecer el conjuro, aparte de los posibles modificadores de percepción, es la resistencia del objetivo (como se describe en "Resistencia contra la magia", página 105).

Pero algunos conjuros crean un efecto mágico que el lanzador dirige físicamente contra su objetivo, como por ejemplo proyectiles de energía mágica. Estos hechizos se conocen como *conjuros dirigidos*. Sólo los conjuros de acción instantánea pueden ser dirigidos. Las condiciones cambian demasiado rápido como para usar conjuros de acción extendida de esta forma. Las descripciones de los conjuros muestran cuáles de ellos pueden dirigirse.

Como estos conjuros son fenómenos físicos dirigidos contra el cuerpo de un objetivo y no contra su Patrón, éste no puede resistirse a la magia, aunque la contramagia sigue siendo efectiva. Por el mismo motivo, su armadura y otros modificadores de ataque a distancia se aplican a la reserva de conjuración del mago, como si le estuviesen disparando con una pistola.

Los objetivos no pueden hacer uso de su puntuación de Defensa contra los conjuros dirigidos (a menos que su descripción diga lo contrario), salvo cuando se encuentren a quemarropa. La armadura solo es útil contra los efectos materiales. Un chaleco antibalas podría detener un proyectil de piedra, pero no uno eléctrico o de fuego.

Inconvenientes de los conjuros dirigidos

- Los objetivos usan las defensas típicas contra los ataques a distancia: se aplica el tipo de cobertura y armadura y, si se encuentra tumbado, se impone una penalización de -2 a las tiradas del lanzador (si está a quemarropa, el objetivo puede utilizar su Defensa, pero el lanzador obtiene una bonificación de +2 contra los objetivos tumbados).
- El mago sufre penalizaciones de alcance cuando ataca a objetivos lejanos. El corto alcance para sus conjuros dirigidos es igual a su Gnosis x 10. El medio alcance es dos veces esa cantidad, y el largo alcance es dos veces el medio alcance. Por ejemplo, la Gnosis de Arctos es 3, lo que otorga a sus conjuros dirigidos un corto alcance de 30 metros, un medio alcance de 60 metros y un largo alcance de 120 metros (el equivalente a una pistola pesada).
- El lanzador puede alterar los factores de objetivo de un conjuro dirigido para afectar a varias criaturas. Hacerlo implica crear un efecto mayor, como una bola de fuego o un grupo de proyectiles. El Narrador decide si tal efecto es posible para el conjuro en cuestión. Si es así, el mago puede añadir objetivos extra (con una penalización de -2 dados por cada uno), pero con la condición de que deben estar cerca los unos de los otros (a menos de tres metros).
- Los conjuros dirigidos no pueden lanzarse empáticamente, ni siquiera a través de un conducto empático creado por otro lanzador (como una ventana de escudriñamiento para espiar a un mago).
- Aunque se falle la tirada de un conjuro dirigido, sus efectos aún se manifiestan. Si el Narrador lo desea, el hechizo podría golpear un objeto cercano (como un coche próximo al verdadero objetivo) o un elemento de fondo (como la ventana que hay detrás de él).

La reserva de dados de conjuración

Una vez que se ha escogido el conjuro y se ha determinado su método, acción, aspecto y alcance, es hora de crear la reserva de dados para la tirada de conjuración.

Conjuro de fórmula

Cuando un mago lanza un conjuro de fórmula, el jugador tira Atributo + Habilidad + Arcano. Los rasgos que se emplean en la tirada aparecen en la descripción de la fórmula.

Reserva de dados de conjuración para una fórmula = Atributo + Habilidad + Arcano

El Atributo representa la voluntad del mago, y la Habilidad, su conocimiento de los principios implicados en el conjuro.

El Arcano mide la comprensión de los fenómenos que manipulan el hechizo. Cuando se lanza un conjuro compuesto, hay que utilizar el Arcano más alto aplicable.

Hay que tener en cuenta que las Especialidades de Habilidad no se aplican a las conjuraciones de fórmulas. Un mago con una Especialidad de Ocultismo en Maldiciones no se beneficia de un dado extra cuando lanza conjuros de maldiciones, aunque la fórmula use la Habilidad de Ocultismo. Para eso están las Especialidades de fórmula. Consulta la sección "Especialidades de fórmula", página 66.

Conjuro improvisado

Cuando un mago lanza un conjuro improvisado, el jugador tira Gnosis + Arcano.

Reserva de dados de conjuración improvisada = Gnosis + Arcano

La Gnosis representa el conocimiento del mago en cuestiones celestiales, la capacidad de realizar cambios en la realidad. Es su poder mágico en bruto.

El Arcano mide la comprensión de los fenómenos que manipulan el hechizo. Cuando se lanza un conjuro compuesto, hay que utilizar el Arcano más alto aplicable.

Palabras de poder

Todos los conjuros pueden pronunciarse con una frase atlante. El idioma atlante no se conoce lo bastante como para usarlo en las conversaciones cotidianas, pero muchas de sus palabras están cargadas de magia. Los hechiceros creen que, como fue la lengua nativa de los Oráculos y Exarcas, sus sílabas tienen poder sobre el Mundo caído, y forma una especie de "idioma auténtico" que puede hacer que las cosas se hagan realidad. Si se pronuncian las auténticas palabras de un conjuro durante su lanzamiento, la magia fluye en oleadas de poder.

Si el mago conoce el idioma atlante (consulta el Mérito "Alta lengua", página 70), podrá realizar una acción instantánea para pronunciar las palabras de poder antes del lanzamiento. Así conseguirá una bonificación de +2 en su reserva de dados de conjuración del turno siguiente (la bonificación solo se aplica a los conjuros que se lanzan inmediatamente después del cántico). Para conjuraciones extendidas, el mago debe pasar treinta minutos recitando.

El mago necesita hablar en voz alta, lo suficiente como para que otros en sus cercanías puedan oírlo con una tirada de Astucia + Compostura. El ruido ambiental impondrá penalizaciones a esta tirada, aunque el silencio absoluto otorgará bonificaciones.

Durante el cántico, el mago pierde su Defensa y sólo puede moverse a su índice de Velocidad (no es capaz de correr). Hay que tener en cuenta que un conjuro discreto acompañado por un extraño cántico y presenciado por un Durmiente puede percibirse como improbable, lo que aumentaría los riesgos de Paradoja.

Factores de los conjuros

Todas las reglas anteriores asumen que los conjuros se ajustan a las premisas más básicas: afectan a un solo objetivo y durante un corto periodo de tiempo. Pero es posible ampliar el Imago para que los hechizos duren todo el día o tenga efecto en una zona concreta. Estos elementos (el número de objetivos afectados, el tiempo de duración, e incluso el poder en bruto) se conocen como *factores de los conjuros*, y el hechicero puede aumentarlos a voluntad. Los conjuros solo están limitados por el conocimiento del mago.

La **Potencia** es una medida del poder del conjuro. Para hechizos perjudiciales, se trata del daño que inflige. Para otros, tiene efectos diferentes. También indica la resistencia de un conjuro contra los intentos de otros magos de contrarrestarlo o disiparlo.

El **Objetivo** es la criatura o el objeto a los que afecta el conjuro. El número por defecto es uno: un solo ser vivo, un objeto inanimado de hasta Tamaño 20, o una región pequeña. Para afectar a seres u objetos más grandes, debes añadir factores de Objetivo adicionales.

La **Duración** es el tiempo que dura un conjuro. El número por defecto es un turno (para conjuros transitorios) o una escena (para conjuros prolongados). Una vez que expira el plazo, el conjuro termina.

Cualquier mago puede aumentar los factores de su conjuro, aunque hacerlo implica penalizaciones de dados (para conjuraciones instantáneas) o éxitos adicionales (para conjuraciones extendidas). Un mago con un conocimiento superior del Arcano de un hechizo (un círculo más de lo que se necesitaría para lanzarlo) puede aumentar sus factores de forma más espectacular, como se explica más abajo.

Los factores de los conjuros pueden parecer complicados al principio, pero son opcionales. Un mago no tiene por qué alterar los elementos básicos de sus lanzamientos, pero puede hacerlo si lo desea. Es mejor que los jugadores novatos esperen hasta dominar los principios básicos del sistema de conjuración antes de empezar a alterar sus factores.

Conjuración instantánea

La descripción del conjuro muestra cuál de los factores es el *primario*. Los éxitos obtenidos en la conjuración se aplican a este factor. Un solo éxito otorga a un conjuro las siguientes características:

Potencia: 1 punto.

Objetivo: uno (de Tamaño 20 o más pequeño), un radio circular de un metro o una zona definida de cuatro metros cuadrados.

Duración: un turno (tres segundos) para conjuros transitorios, y una hora o escena para conjuros prolongados.

Los éxitos adicionales solo aumentan el factor primario. Para mejorar los otros, debes asignar penalizaciones de dados antes de realizar la tirada. Recuerda que los éxitos solo pueden incrementar el factor primario.

Potencia

La Potencia describe el poder en bruto de un conjuro. Es también la medida de su resistencia, lo difícil que resulta contrarrestarlo o disiparlo. Aunque un hechizo solo requiera un punto de Potencia, el lanzador puede aumentarlo si sospecha que un objetivo intentará contrarrestarlo o disiparlo. Un conjuro con Objetivo o Duración como factor primario (es decir, una conjuración cuyos éxitos se aplican solo a uno de estos factores), tiene una Potencia básica de un punto, lo que facilita que se le contrarreste o disipe aunque el lanzamiento resulte en un éxito excepcional (el conjuro afecta a muchos objetivos o dura mucho tiempo, pero tiene poca resistencia contra los intentos de contrarresto o disipación).

La Potencia es el factor primario para la mayoría de los conjuros enumerados en este capítulo. Si la descripción de alguno de ellos no especifica que los éxitos deben invertirse en el número de objetivos, la zona afectada o la Duración, hay que asumir que se aplican a la Potencia.

Potencia	Penalización de dados
1	Ninguna (éxito básico)
2	-2
3	-4
4	-6
5	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada punto extra de Potencia. Por ejemplo, Potencia 6 aumentaría la penalización a -10.

Objetivo

Los conjuros afectan a uno o más objetivos, ya sean criaturas u objetos. La magia se entrelaza directamente con el Patrón de cada blanco y sortea cualquier obstáculo intermedio. ¿Cuántos objetivos, y de qué tamaño, serán afectados?

Número de objetivos	Penalización de dados
Uno	Ninguna (éxito básico)
Dos	-2
Cuatro	-4
Ocho	-6
Dieciséis	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada múltiplo posterior. Por ejemplo, treinta y dos objetivos aumentarían la penalización a -10.

Tamaño

Una vez que un mago sabe a quién apuntar, debe medir el efecto en función del objetivo más grande del grupo. Aquellos de tamaño excepcional (más grande que un camión de carga) requieren un control de conjuros aún mayor.

Tamaño del objetivo más grande	Penalización de dados
20 o menos	Ninguna (éxito básico)
21-30	-2
31-40	-4
41-50	-6
51-60	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada 10 puntos más. Por ejemplo, un objetivo de Tamaño 61-70 aumentaría la penalización a -10.

Área de efecto

En lugar de uno o más objetivos, un conjuro puede afectar a un radio circular alrededor de un punto específico (radiándose por igual medida en todas direcciones), o a un volumen definido (medido en tres dimensiones, anchura, longitud y altura, definidas por el mago). El conjuro se aplica a cualquier persona o cosa que esté dentro del radio o volumen, amigo o enemigo. El hechicero no puede apuntar a un objetivo específico dentro del espacio afectado.

Radio o	Volumen definido	Penalización de dados
Radio de 1 metro	4 metros cúbicos	Ninguna (éxito básico)
Radio de 2 metros	8 metros cúbicos	-2
Radio de 4 metros	16 metros cúbicos	-4
Radio de 8 metros	32 metros cúbicos	-6
Radio de 16 metros	64 metros cúbicos	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada múltiplo posterior. Por ejemplo, un radio de 32 metros o un volumen de 128 metros cúbicos aumentarían la penalización a -10 dados.

Nota: el punto central del radio debe estar dentro del alcance sensorial. Esto significa que el mago ha de ser capaz de verlo, a no ser que el objetivo esté haciendo un ruido perceptible. Si no es así, hay que usar magia empática (Espacio 2) para afectar a un lugar fuera del alcance de los sentidos.

Área de efecto avanzada: si el mago dispone de más círculos de los necesarios en el Arcano primario del conjuro, podrá aumentar el radio o el volumen definido más de lo normal.

Radio o	Volumen definido	Penalización de dados
Radio de 1 metro	4 metros cúbicos	Ninguna (éxito básico)
Radio de 4 metros	16 metros cúbicos	-2
Radio de 16 metros	64 metros cúbicos	-4
Radio de 64 metros	256 metros cúbicos	-6
Radio de 256 metros	1.024 metros cúbicos	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada intervalo cuádruple posterior. Por ejemplo, un radio de 1.024 metros o un volumen de 4.096 metros cúbicos aumentarían la penalización a -10 dados.

Un mago puede alterar un conjuro que normalmente afectaría a uno o más objetivos de forma que, en su lugar, afecte a un radio o volumen definidos. Sus círculos de Arcano deben ser superiores a los que se necesitarían para lanzar el hechizo (aunque use la tabla básica, no la avanzada, para determinar la zona afectada), y hay que gastar un punto de Maná durante la conjuración.

Duración

Existen cuatro tipos de conjuros en lo relacionado con la Duración: duraderos, de concentración, transitorios y prolongados. Las descripciones de los hechizos muestran a qué categoría pertenece cada uno.

Conjuros duraderos

El efecto de un conjuro duradero es una parte natural de la realidad; no tiene Duración definida, ya que persiste mientras sea lógico que lo haga. Por ejemplo, un conjuro que envuelve a un objetivo en llamas es duradero. El fuego es real y continúa ardiendo hasta que alguien lo apaga o no queda nada por quemar. Las heridas del objetivo también son reales y deben sanarse de forma normal. Un conjuro que cura heridas también es duradero. La curación devuelve al objetivo a su estado natural, pues las heridas no reaparecen cuando terminan los efectos.

Los conjuros de concentración, transitorios y prolongados crean un proceso antinatural, como alterar el aspecto de alguien. Sus efectos terminan una vez que expira la Duración. Es decir, que la realidad hace que las cosas vuelvan a la normalidad. Los conjuros duraderos no cuentan para el número máximo de conjuros que un mago puede mantener (en función de su Gnosis).

Conjuros de concentración

Los efectos de un conjuro de concentración se mantienen mientras el mago aplique el suficiente esfuerzo mental para ello. No puede realizar otra acción, excepto moverse a su índice de Velocidad normal (o sea, que nada de correr), y no recibe ninguna Defensa contra los ataques enemigos, aunque puede buscar cobertura si se trata de un ataque a distancia. De ser atacado, el jugador tendrá que realizar una tirada refleja de Aplomo + Compostura para determinar si mantiene la concentración.

Si el mago deja de concentrarse por alguna razón, voluntaria o involuntariamente, el conjuro termina. Esto puede cambiar si decide añadir factores de Duración como si fuese un conjuro transitorio (ver abajo) antes de lanzarlo, en cuyo caso el hechizo duraría un tiempo adicional igual a su Duración asignada. El mago no puede volver a concentrarse en un conjuro que ha abandonado, aunque aún no haya expirado.

Nota: un mago no puede usar la concentración con conjuros dirigidos (consulta "Conjuros dirigidos", página 103).

Conjuros transitorios

La Duración básica de un conjuro transitorio es un turno.

Duración	Penalización de dados
1 turno	Ninguna (éxito básico)
2 turnos	-2
3 turnos	-4
5 turnos	-6
10 turnos	-8*

* Añade una penalización adicional de -2 dados por cada intervalo de 10 turnos posterior. Por ejemplo, una Duración transitoria de 20 turnos aumentaría la penalización a -10 dados.

Conjuros prolongados

La Duración básica de un conjuro prolongado es una escena o una hora.

Duración	Penalización de dados
Una escena/hora	Ninguna (éxito básico)
Dos horas	-2
12 horas	-4
24 horas	-6
Dos días	-8*

* Impón una penalización adicional de -2 dados por cada intervalo de 2 días posterior. Por ejemplo, una Duración prolongada de cuatro días aumentaría la penalización a -10 dados.

Prolongación avanzada: si el mago dispone de más círculos de los necesarios en el Arcano primario del conjuro, podrá aumentar la Duración más de lo normal.

Duración	Penalización de dados
Una escena/hora	Ninguna (éxito básico)
24 horas	-2
Dos días	-4
Una semana	-6
Un mes	-8
Indefinida*	-10

* El conjuro es permanente hasta que se cancela o disipa. Pero los objetivos vivos crecen, cambian y cicatrizan. Los conjuros con una Duración indefinida no pueden lanzarse sobre criaturas vivas.

Un conjuro vulgar con una Duración superior a una hora o escena puede sufrir los efectos corrosivos de la Incredulidad si un Durmiente es testigo de sus efectos. Consulta "Incredulidad", página 223.

Runas atlantes

El alfabeto de la Atlántida, como las palabras del idioma, reverbera de poder (consulta "Palabras de poder", página 102). Las runas atlantes pueden dibujarse sobre el objetivo de un conjuro *transitorio* o *prolongado* para aumentar automáticamente su Duración en +1 (el mago no tiene que ampliar la Duración él mismo asignando penalizaciones de dados

o éxitos adicionales; la runa lo hace por él). Este método no sirve con los conjuros *duraderos* o *de concentración*. Si tiene área de efecto, la periferia de cada dirección cardinal debe marcarse con una runa.

El lanzador debe dibujar, pintar o tallar la runa personalmente y no más de un día antes de la conjuración. Este esfuerzo requiere al menos una acción instantánea y quizá, dependiendo del método utilizado, una tirada de Destreza + Pericias. Los magos no pueden usar runas prefabricadas, es decir que no pueden imprimirlas en masa y colocarlas allí donde las necesiten. Cada runa debe crearse en el momento.

Las runas son más apropiadas con las conjuraciones ritualistas (extendidas), como la creación de círculos mágicos de protección (conjuros de Protección; consulta la página 192), y no son muy prácticas en situaciones de combate, a menos que el mago pueda marcar al objetivo con la runa antes de la conjuración. Los hechiceros que conocen la Alta lengua pueden reconocer las runas y no dejarse marcar con ellas.

El mayor inconveniente de utilizarlas es que un conjuro se vuelve inerte si la runa (o una de las runas direccionales que marcan un área de efecto) es borrada o eliminada, aunque aún no haya expirado su Duración. El lanzador puede dibujarla de nuevo para reactivar el conjuro sin necesidad de realizar otra tirada de conjuración. El tiempo que el hechizo haya pasado inerte cuenta para su Duración total, aunque el efecto no estuviese activo.

Es muy habitual que los magos tallen runas sobre los objetos que quieran encantar (consulta "Encantamiento efimérico", página 184) o imbuir (consulta "Imbuir objeto", página 185).

Conjuración extendida

Existen muchas leyendas sobre brujas que cocinan en sus calderos, hechiceros que pronuncian nombres del pasado durante días, o místicos que meditan durante semanas para alcanzar efectos milagrosos. Todos estos obradores de la voluntad realizan una conjuración de acción extendida, también llamada conjuración ritualista, que permite acumular los éxitos obtenidos en una serie de tiradas.

El número de éxitos necesario depende de todos los factores descritos en el Imago. El primer éxito proporciona los factores básicos para una conjuración instantánea: 1 punto de Potencia, un objetivo, y una Duración de un turno (para conjuros transitorios) o una hora/escena (para conjuros prolongados). Cada éxito adicional añade factores extra. Para determinar el número total, mira las tablas de abajo y suma los éxitos listados para cada factor.

Un conjuro extendido no se activa hasta que se alcanzan los éxitos necesarios para todos los factores declarados. A diferencia de una conjuración instantánea, no hay que definir ningún factor como primario.

Potencia

Potencia	Número de éxitos
1	Éxito básico
2	+1 éxito
3	+2 éxitos
4	+3 éxitos
5	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada punto extra de Potencia.

Objetivo

Número de objetivos	Número de éxitos
Uno	Ninguno (éxito básico)
Dos	+1 éxito
Cuatro	+2 éxitos
Ocho	+3 éxitos
Dieciséis	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada múltiplo posterior. Por ejemplo, treinta y dos objetivos añadirían cinco éxitos al número total.

Tamaño

Tamaño del objetivo más grande	Número de éxitos
20 o menos	Éxito básico
21-30	+1 éxito
31-40	+2 éxitos
41-50	+3 éxitos
51-60	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada intervalo posterior de 10 puntos. Por ejemplo, un objetivo de Tamaño 61-70 añadiría cinco éxitos al número total.

Área de efecto

Radio o	Volumen definido	Número de éxitos
Radio de 1 metro	4 metros cúbicos	Éxito básico
Radio de 2 metros	8 metros cúbicos	+1 éxito
Radio de 4 metros	16 metros cúbicos	+2 éxitos
Radio de 8 metros	32 metros cúbicos	+3 éxitos
Radio de 16 metros	64 metros cúbicos	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada múltiplo posterior. Por ejemplo, un radio de 32 metros o un volumen definido de 128 metros cúbicos añadirían cinco éxitos al número total.

Área de efecto avanzada: si el mago dispone de más círculos de los necesarios en el Arcano primario del conjuro, podrá aumentar el radio o volumen definido más de lo normal.

Radio o	Volumen definido	Número de éxitos
Radio de 1 metro	4 metros cúbicos	Éxito básico
Radio de 4 metros	16 metros cúbicos	+1 éxito
Radio de 16 metros	64 metros cúbicos	+2 éxitos
Radio de 64 metros	256 metros cúbicos	+3 éxitos
Radio de 256 metros	1.024 metros cúbicos	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada intervalo cuádruple posterior. Por ejemplo, un radio de 1.024 metros o un volumen de 4.096 metros cúbicos añadirían cinco éxitos al número total.

Duración

Conjuros transitorios

Duración	Número de éxitos
1 turno	Éxito básico
2 turnos	+1 éxito
3 turnos	+2 éxitos
5 turnos	+3 éxitos
10 turnos	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada intervalo de 10 turnos posterior. Por ejemplo, una Duración transitoria de 20 turnos añadiría cinco éxitos al número total.

Conjuros prolongados

Duración	Número de éxitos
Una escena/hora	Éxito básico
Dos horas	+1 éxito
12 horas	+2 éxitos
24 horas	+3 éxitos
Dos días	+4 éxitos*

* Añade un éxito adicional por cada intervalo de dos días posterior. Por ejemplo, una Duración prolongada de cuatro días añadiría cinco éxitos al número total.

Prolongación avanzada: si el mago dispone de más círculos de los necesarios en el Arcano primario del conjuro, podrá aumentar la Duración más de lo normal.

Duración	Número de éxitos
Una escena/hora	Éxito básico
24 horas	+1 éxito
Dos días	+2 éxitos

Una semana	+3 éxitos
Un mes	+4 éxitos
Indefinida*	+5 éxitos

* El conjuro es permanente hasta que se cancela o disipa. Pero los objetivos vivos crecen, cambian y cicatrizan. Los conjuros con una Duración indefinida no pueden lanzarse sobre criaturas vivas.

Renunciar al control de un conjuro

Los conjuros máximos que un mago puede mantener activos en virtud de su Gnosis (página 66) están limitados. Un mago puede *renunciar* a un conjuro que esté bajo su control y dejarlo continuar por sí solo (hasta que se disipe). Para hacerlo, debe sacrificar un círculo de Voluntad (puede recuperarlo a cambio de ocho puntos de experiencia). Una vez que se renuncia a un conjuro, ya no se pueden limitar sus factores o alterarlo de alguna otra forma usando las reglas normales del control de conjuros (consulta "Control de conjuros", página 109). Actúa como si hubiese sido lanzado por otro mago.

Los Despertados suelen recurrir a la renuncia de conjuros solo cuando su Duración es indefinida; el coste es demasiado alto para conjuros que a la larga se disiparán después de que su Duración expire.

Conjuraciones instantáneas mediante rituales

Puede que el talento de un mago (su reserva de dados) no sea suficiente para producir todos los efectos deseados. En situaciones como ésa, es posible lanzar un conjuro de acción instantánea usando una conjuración extendida, lo que permite conseguir los factores deseados con una serie de tiradas. Lo contrario no se aplica, es decir, que no se pueden lanzar conjuros de acción extendida como conjuraciones instantáneas.

Ejemplo: Arctos quiere lanzar el conjuro improvisado de Fuerzas 2 "Controlar la luz" para aumentar la potencia de su linterna, y quiere que dure todo el día (24 horas). Su Gnosis 3 + Fuerzas 3 le otorga una reserva de dados no modificada de seis. La Duración de 24 horas impone una penalización de -6 dados a la reserva. El jugador de Arctos solo dispone de un dado para realizar la tirada.

Arctos decide lanzar el conjuro como una acción extendida, lo que aumentará su tiempo de lanzamiento (una hora por tirada con su Gnosis de 3) a cambio de proporcionarle una reserva mejor. Para la Duración prolongada de 24 horas, se añaden tres éxitos al número total necesario. Como Arctos solo necesita una Potencia de 1, el número de éxitos total será de cuatro. Con los seis dados del jugador, podría conseguir esta cantidad en una sola tirada, pero tendrá más probabilidades con dos o tres (dos o tres horas de conjuración).

Un mago puede quitar factores al principio y aceptar un conjuro más débil, o seguir adelante y hacerlo más fuerte una vez que ha alcanzado los éxitos suficientes. En ambos casos, hay que gastar un punto de Voluntad para alterar el lmago o se perderán todos los éxitos acumulados.

La cantidad de tiempo necesaria por tirada depende de la Gnosis del mago.

Gnosis	Tiempo por tirada
1-2	3 horas
3-4	1 hora
5-6	30 minutos
7-8	10 minutos
9-10	1 minuto

Las tiradas deben realizarse de forma continua. El lanzador solo puede descansar un corto periodo de tiempo; 10 minutos por círculo de Gnosis. Ese es el motivo por el que muchos acaban sufriendo los efectos de la fatiga. Consulta la página 161 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Un mago que no puede seguir con la conjuración después de este periodo de descanso pierde todos los éxitos acumulados. Es posible utilizar la magia de Vida o Mente para resistir los efectos de la fatiga antes de comenzar un ritual muy largo.

Resistencia contra la magia

Antes de tirar los dados de conjuración, hay que considerar cualquier resistencia contra la magia que el objetivo pueda tener, ya que esta podría afectar a la reserva de dados y, por tanto, a los resultados del lanzamiento.

Las criaturas vivas poseen un grado de resistencia innata a la magia; sus Patrones pueden resistir los cambios impuestos desde el exterior. Consulta la descripción de cada conjuro para ver si permite al objetivo defenderse de alguna forma.

Existen dos tipos de protecciones innatas contra la magia: resistencia "enfrentada" y resistencia "automática". Los magos también pueden usar contramagia para obtener protección adicional contra los conjuros. Consulta la sección "Contramagia", página 106.

El objetivo puede elegir *no* resistirse al conjuro, pero debe hacerlo de forma consciente. No es posible utilizar magia de Mente para hacer que una persona baje sus defensas (a menos que sea engañado; el objetivo podría creer que un mago lanza un conjuro beneficioso cuando en realidad está siendo víctima de uno malicioso).

Resistencia enfrentada

Algunos conjuros permiten una tirada enfrentada para evitar sus efectos mágicos. Es una tirada refleja que debe realizarse después de la tirada de conjuración. Si los éxitos igualan o superan los del lanzador, el conjuro no afecta al objetivo.

La descripción de cada conjuro muestra qué Atributo de Aguante se emplea para esta resistencia. La Compostura podría utilizarse para resistir los conjuros que afecten a las emociones y que confundan la percepción. El Aplomo podría emplearse para contrarrestar los efectos mentales, como el control mental o cualquier otra cosa que anule la voluntad. Para los conjuros que afectan físicamente, como el de enervación, podría servir el Atributo de Resistencia.

La Gnosis de un mago se añade a esta reserva enfrentada, lo que le proporciona una defensa mayor de la que tendría un Durmiente.

Tirada enfrentada: Atributo de Aguante + Gnosis

Si un objetivo es consciente de que está siendo atacado mágicamente, puede gastar un punto de Voluntad para obtener una bonificación de +3 en su reserva enfrentada.

Resultados de la tirada

Fallo dramático: el objetivo sucumbe por completo al conjuro. Sus factores son los mismos, pero los efectos son más potentes; el dolor es más intenso o la hipnosis más completa. Si el Narrador lo desea, el objetivo podría perder su acción en este turno o en el siguiente.

Fallo: los efectos del conjuro se aplican en el objetivo.

Éxito: si los éxitos igualan o superan los del lanzador, entonces el conjuro no afecta al objetivo (o si es una conjuración extendida, no acumula éxitos en esta tirada).

Éxito extraordinario: si los éxitos igualan o superan los del lanzador, el conjuro no afecta al objetivo (o si es una conjuración extendida, no acumula éxitos en esta tirada).

Resistencia automática

El Atributo de Aguante del objetivo se resta de la reserva de dados de conjuración. La descripción de cada conjuro explica qué Atributo se utiliza. Si afecta a varios objetivos, el Atributo de Aguante más alto del grupo modifica la reserva de dados. Por ello, un conjuro que afecta a la mente y se aplica sobre tres objetivos con puntuaciones de Aplomo de 2, 3 y 5, sufriría una penalización de -5 (el rasgo de Aguante más alto). Para conjuraciones de acción extendida, resta el Atributo de Aguante de cada tirada de dado.

Si un objetivo es consciente de que está siendo atacado mágicamente, puede gastar un punto de Voluntad para obtener una bonificación de +2 en su rasgo de Aguante.

Conflicto sobrenatural

Tarde o temprano, los magos entran en contacto con los otros habitantes sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, ya sean hombres lobo, vampiros o criaturas aún más extrañas. Cuando estos contactos no pueden resolverse por la vía pacífica, entran en juego las habilidades sobrehumanas.

En este libro, se asume que los conjuros son lanzados contra magos y seres humanos corrientes. En estos casos, las reglas son las que están escritas. No existen dudas sobre el tipo de protección que un objetivo de esta clase puede tener. Un mortal solo podrá resistir con su Atributo de Aguante, mientras que un mago puede echar mano tanto de su Atributo de Aguante como de su Gnosis. Por ejemplo, un mortal que se convierte en objetivo de la magia de Mente solo puede aplicar su Aplomo en una tirada enfrentada. Pero un mago en la misma situación tendría una reserva de Aplomo + Gnosis.

Por lo tanto, ¿qué ocurre cuando un mago se encuentra con un ser sobrenatural y sufre los efectos de sus poderes? ¿Le protegerán sus habilidades innatas? En casos donde se realice una tirada enfrentada para determinar los efectos del poder, se tira el Atributo de Aguante más pertinente junto con su Gnosis. El Atributo de Aguante puede ser Resistencia, Aplomo o Compostura. La Resistencia se utiliza contra poderes que tengan efectos físicos, el Aplomo contra poderes que tengan un efecto mental, y la Compostura contra poderes que tengan un efecto emocional.

Por ejemplo, si un vampiro trata de Mesmerizar a tu mago, tira Aplomo + Gnosis en una acción enfrentada para poder resistirlo. Si un hombre lobo usa el Don de Olor bajo la superficie para detectar las mentiras de tu mago, tira Compostura + Gnosis para poder resistirlo. Por lo demás, sigue las reglas normales que se aplican en el uso de estos poderes.

El Narrador puede emplear esta regla siempre que tu personaje se enfrente con monstruos de su propia invención, seres extraños que nunca ha visto antes. O puede permitir este tipo de tiradas cuando la crónica de **Mago** se entrecruce con **Hombre Lobo: El Exilio**, **Vampiro: El Réquiem** o cualquier otro juego Narrativo. Cuando los Dones, las Disciplinas u otros poderes de estos juegos afectan a tu personaje, su poder innato como criatura fantástica le ofrece cierta protección.

Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la protección no se aplica cuando no está permitida ninguna tirada enfrentada contra el poder sobrenatural. Digamos que el Narrador tira una reserva de dados para determinar los efectos del Don de un hombre lobo sobre tu mago, y que las reglas especifican que solo se puede utilizar el Aplomo del personaje. En ese caso, la Gnosis no se resta de la reserva de dados. Como no hay ninguna tirada enfrentada para resistir el poder, solo el Atributo de Aguante se aplica como penalización de dados.

¡Y cuidado! Al igual que los magos obtienen defensas especiales contra los poderes de otras entidades sobrenaturales, también estos seres consiguen beneficios extra contra la magia de los Despertados. Cuando los conjuros pueden resistirse con tiradas enfrentadas, las criaturas como los hombres lobo y los vampiros obtienen reservas de dados especiales basadas en su propia naturaleza sobrenatural. Esta protección aparece en **Hombre Lobo: El Exilio**, **Vampiro: El Réquiem** y los otros juegos narrativos.

Contramagia

Los magos poseen la capacidad de contrarrestar muchos usos de la magia, sobre todo si va dirigida hacia ellos. La contramagia se añade a cualquier otra forma de resistencia que un personaje ya posea. Se aplica antes de realizar cualquier tirada enfrentada para resistir los efectos de un conjuro.

Un mago dispone de tres opciones diferentes de contramagia: "Disipar magia" (página 180), con la que cancela conjuros existentes; "Escudo mágico" (página 182), con la que se protege de otros conjuros; y "Contraconjuro" (ver abajo), con la que bloquea un conjuro atacante con otro. Los primeros dos métodos requieren el Arcano Cardinal. El Contraconjuro requiere un círculo en uno de los Arcanos utilizados por el conjuro atacante.

Contraconjuro (• en cualquiera de los Arcanos del conjuro atacante)

El mago crea una interferencia que puede debilitar o incluso cancelar un conjuro.

Práctica: Protección

Acción: instantánea o enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del conjuro objetivo

Duración: duradera

Coste: 1 punto de Maná

Cuando alguien lanza un conjuro vulgar contra el mago u otro objetivo que éste desee proteger, es posible utilizar un hechizo para crear una interferencia mágica que debilite o cancele el conjuro atacante, algo parecido a lo que ocurre con la cobertura y los ataques a distancia. La Visión de mago resulta imprescindible para poder percibir el conjuro atacante. Usando una acción de esquiva, el mago puede lanzar el Contraconjuro ante hechizos vulgares lanzados por otro mago con una Iniciativa superior (no puede contrarrestar ataques con Iniciativas inferiores si ya ha realizado una acción en ese turno. Consulta "Esquivar", página 139 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo** para conocer cómo cambia esto el orden de Iniciativa normal). Un mago puede contrarrestar conjuros empáticos lanzados directamente sobre él (pero no sobre otros objetivos), aunque para ello debe percibir el conducto empático creado (al igual que antes, es necesaria la Visión de mago).

Los éxitos se restan de la Potencia del conjuro objetivo. Si éste se queda sin Potencia, se cancela por completo. Si le queda como mínimo un punto, el conjuro afecta a su objetivo (aunque con Potencia reducida).

Un conjuro discreto no puede contrarrestarse de la forma habitual, ya que el mago defensor debe identificar primero sus componentes Arcanos usando las reglas normales para hacerlo. Esta investigación no es posible en el mismo turno en que se lanza el conjuro, aunque la magia de Tiempo puede otorgar a un mago el tiempo extra necesario o las pistas que indiquen el conjuro que se va a lanzar antes de que sea lanzado. Los conjuros vulgares no necesitan este tipo de examen; son lo bastante obvios como para contrarrestarlos en el mismo turno de la conjuración.

Un conjuro dirigido contra más de un objetivo no necesita ser contrarrestado por cada uno de ellos; un contrarresto llevado a cabo con éxito sirve para todos los afectados.

Un mago que contrarresta debe tener al menos un círculo en *uno* de los Arcanos utilizados por el conjuro atacante. Por ejemplo, para contrarrestar un conjuro compuesto de Mente 3 + Vida 2, un hechicero necesita o bien Mente 1 o Vida 1, pero no ambos. Si no tiene el conocimiento Arcano apropiado, no puede contrarrestar el conjuro. El Contraconjuro puede aprenderse como una fórmula (usa la Habilidad de Ocultismo), pero cada Arcano debe tener la suya propia.

Un mago con dos círculos de Cardinal puede usar el conjuro "Contraconjuro mejorado", página 182, para contrarrestar cualquier hechizo, independientemente de su Arcano. Además, permite contrarrestar conjuros discretos (asumiendo que tiene activa la Visión de mago) sin necesidad de identificarlos primero.

Provocar una Paradoja

Una vez que un mago inicia el lanzamiento de un conjuro instantáneo (es decir, después de que el jugador haya resuelto todos los elementos que lo componen), pero *antes* de realizar la tirada de conjuración, el Narrador comprueba si se produce o no una Paradoja. Si es un conjuro extendido, la tirada de Paradoja se hace *después* de la conjuración, y solo si ésta tuvo éxito.

Una Paradoja podría ocurrir en las siguientes situaciones:

- El mago lanza un conjuro vulgar.
- El mago lanza un conjuro discreto que un testigo Durmiente considera improbable.

En cualquiera de estos casos, el Narrador realiza una tirada de Paradoja para ver si la conjuración la provoca. La reserva de dados básica queda determinada por la Gnosis del lanzador.

Gnosis	Reserva de dados básica de la Paradoja
1	1 dado
2	1 dado
3	2 dados
4	2 dados
5	3 dados
6	3 dados
7	4 dados
8	4 dados
9	5 dados
10	5 dados

Existen varias condiciones que modifican la reserva de dados básica, incluidas otras tiradas de Paradoja posteriores. Cuantas más tiradas se realicen, mayor será la reserva de dados sucesiva.

Modificadores generales

Modificador de dados	Situación
+1	Cada tirada de Paradoja hecha por el mismo lanzador después de la primera y dentro de la misma escena. Esta bonificación se acumula con cada tirada, por lo que la tercera en la misma escena tendría un modificador de +2. En el caso de una conjuración extendida, el modificador se aplica a las tiradas de Paradoja posteriores que se hagan en el mismo *día*.
-1	El mago lanza una fórmula.
-1	El mago emplea un útil mágico durante la conjuración.
+2	Uno o más Durmientes presencian el conjuro (solo con magia vulgar).

Resultados de la tirada

Fallo dramático: el mago no provoca una Paradoja, y la siguiente tirada hecha en la misma escena (para una conjuración instantánea) o en el mismo día (para una conjuración extendida) no sufre del típico modificador acumulativo de +1 dado.

Fallo: el mago no provoca una Paradoja.

Éxito: ocurre una Paradoja, al margen del éxito o fracaso de la conjuración (consulta "Lanzar el conjuro" abajo). El número de éxitos de la tirada determina su severidad. Para más detalles sobre cada tipo, consulta "Paradojas", páginas 218-223.

Éxitos	Severidad
1	Caos
2	Desvarío
3	Anomalía
4	Desfiguración
5+	Manifestación

Además, el jugador resta un dado de su tirada de conjuración por cada éxito de la Paradoja. Cuanto peor sea la Paradoja, mayor será la probabilidad de que el conjuro no tenga éxito, o al menos no el éxito que se esperaría. En ambos casos, la Paradoja sigue teniendo efecto.

Éxito excepcional: el mago sufre una Paradoja de Manifestación.

Mitigar una Paradoja

Antes de que se realice la tirada de Paradoja, el jugador puede anunciar que su personaje intenta *mitigar* las posibilidades de que se produzca gastando Maná para facilitar el paso del conjuro por el mundo. Se necesita un punto de Maná por dado que quiera restar de la reserva de dados de la Paradoja. Se trata de una acción refleja. Los puntos no pueden superar la cantidad de Maná que el mago tiene permitido gastar en un solo turno, en función de su Gnosis (página 66), incluido el Maná que debe gastarse en la conjuración en sí (ver más abajo).

Útiles mágicos

Un útil mágico ayuda a un mago a reducir las posibilidades de Paradoja cuando se intenta imponer fenómenos imposibles o improbables a la realidad cotidiana. Si el personaje usa un útil mágico durante la conjuración, se resta un dado de la reserva de dados de la Paradoja producida por su conjuro. Los útiles mágicos que un mago puede elegir son determinados por su Senda y orden. Dispone de varias categorías a su disposición. Consulta "Útiles mágicos", página 77.

Contragolpe

Después de que se realice la tirada de Paradoja y el Narrador revele el número de éxitos, un lanzador puede intentar contener una parte o todo el efecto secundario con su propio cuerpo. Puede optar por convertir los éxitos de la Paradoja en daño contundente, a razón de de uno a uno. A esto se le llama *contragolpe*.

Un contragolpe es voluntario. Si el mago está dispuesto a sufrir, puede eliminar todos los éxitos que quiera mientras disponga de los círculos suficientes de Salud para resistir el daño. Un mago suficientemente responsable podría incluso elegir usar su último círculo de Salud, lo que probablemente le dejaría inconsciente.

El daño de los contragolpes es Resistente y no puede sanarse con magia Despertada, ni con el conjuro de Vida 2 "Autocuración" (página 151) ni con el de Vida 3 "Curar a otros" (página 155), ni con la habilidad de Regenerar Patrón (página 68). La armadura y la magia no protegen contra el daño de los contragolpes.

Daño Resistente

La corrupción del Patrón (consulta la página 68) y los contragolpes de las Paradojas pueden infligir Daño Resistente. Estas heridas no pueden cicatrizarse por medios sobrenaturales, aunque sanarán de forma normal. El Daño Resistente puede ser contundente, letal y agravado.

Cuando anotes Daño Resistente en la hoja del personaje, pon un círculo bajo el recuadro marcado. Por ejemplo, si un mago con siete círculos de Salud sufre dos puntos de daño contundente y Resistente por culpa de un contragolpe de Paradoja, su jugador lo marcaría como sigue:

OOOOOOOOOOOOOOOOO
☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Si después sufre un punto de daño letal no Resistente, movería las dos marcas del daño contundente hacia la derecha:

OOOOOOOOOOOOOOOOO
☒☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Usando magia de Vida (o la capacidad de Regenerar Patrón, página 68), puede curar el punto letal, pero no los dos contundentes.

Ejemplo de Paradoja

Arctos lanza un conjuro vulgar improvisado. Antes de que se haga la tirada para determinar su éxito o fracaso, el Narrador realiza una tirada de Paradoja, la primera de esta escena para el hechicero. Su Gnosis es 3, por lo que la reserva consta de dos dados. No hay testigos Durmientes, así que no hay penalizaciones, pero Arctos está usando un útil mágico (una vara de hierro), lo que reduce la reserva de dados de la Paradoja a un dado.

El Narrador tira un solo dado y consigue un éxito, lo que significa una Paradoja de Caos. El jugador resta un dado de la tirada de conjuración por el único éxito de la Paradoja. Si el conjuro funciona, Arctos perderá el control según las reglas del Caos (página 218).

Un poco más tarde, en la misma escena, Arctos lanza otro conjuro vulgar improvisado. La reserva de la Paradoja es de dos dados (dos por su Gnosis, +1 por la segunda Paradoja en la misma escena, y -1 por un útil mágico). El jugador de Arctos anuncia que su personaje quiere mitigar la tirada, gastando un punto de Maná para reducir la reserva a un solo dado.

El Narrador tira el dado y obtiene de nuevo un éxito (¡vaya suerte!). Arctos no quiere otro conjuro fuera de control. El jugador anuncia que está dispuesto a sufrir un contragolpe de herida contundente y Resistente con tal de contener el Caos y mantener el conjuro bajo control.

Lanzar el conjuro

Una vez que se han completado todos los pasos, el mago lanza el conjuro.

- *Conjuración de fórmula:* el mago debe realizar los gestos de la fórmula basándose en los signos secretos de su orden. Para un conjuro discreto, pueden tratarse de cosas sutiles, como levantar un solo dedo o una ceja, mientras que un conjuro vulgar podría requerir gestos de la mano que se confundirían con el lenguaje de signos. Si no es capaz de realizar los gestos al completo, no puede utilizar una conjuración de fórmula. Si quieres más información, consulta "Las mudras de las fórmulas", más adelante).
- *Conjuración improvisada:* el mago no necesita realizar ningún gesto o movimiento. Para un espectador, su implicación en la magia podría parecer insignificante, dependiendo del efecto. Algunos resultados son demasiado obvios para ocultarlos, como muchos conjuros dirigidos (por ejemplo, el conjuro de Fuerzas 4 "Proyectiles eléctricos", página 145). Pero aparte de eso, el lanzador podría incluso fingir que duerme mientras lanza un conjuro improvisado (mientras pueda percibir al objetivo).

Conjuración instantánea

Como ocurre con cualquier acción instantánea, solo se necesita un éxito para que el conjuro funcione.

Recuerda: si el conjuro provoca una Paradoja, los éxitos de la tirada de Paradoja se restan de la tirada de conjuración. En este punto, el jugador *debe* realizar la tirada de conjuración, aunque se haya visto reducida a un solo dado; ya no puede echarse atrás.

Resultados de la tirada

Fallo dramático: la magia no funciona. Si el conjuro provoca una Paradoja, sus efectos podrían ser más graves, si el Narrador lo decide así.

Fallo: la magia no funciona; la imaginación del mago no se hace realidad.

Éxito: el efecto del conjuro tiene lugar como se había imaginado. Los éxitos sobrantes pueden aplicarse al factor primario. Nota: si el objetivo puede *enfrentarse* a la tirada (página 105) y sus éxitos igualan o superan los de la conjuración, el hechizo no lo afectará.

Éxito excepcional: el efecto del conjuro tiene lugar mejor de lo que se había imaginado.

Conjuración extendida

Cada tirada permite al mago acumular éxitos para conseguir el número total necesario.

Resultados de la tirada

Fallo dramático: la magia falla y todos los éxitos acumulados se pierden; el mago debe comenzar desde el principio.

Fallo: no se hace ningún progreso (no se acumulan éxitos), aunque el mago puede continuar con el conjuro.

Éxito: los éxitos se acumulan para conseguir el número total necesario. Nota: si el objetivo puede *enfrentarse* a la tirada (página 105) y sus éxitos igualan o superan los de la conjuración, el lanzador no acumula ningún éxito.

Éxito excepcional: los éxitos se acumulan para conseguir el número total necesario. Una vez que se llega a esa cantidad, el conjuro se desencadena. Si se obtienen cinco o más éxitos de los requeridos, el efecto es mayor de lo esperado. El Narrador decide lo que esto significa basándose en el conjuro y en la situación. Un conjuro de Muerte será más terrorífico, uno de Destino permitirá eludir la Providencia, y uno de lectura mental ayudará a elegir los recuerdos más apropiados.

Las mudras de las fórmulas (gestos de la mano)

Una fórmula es una aplicación única del arte de la memoria. Ni siquiera los maestros del Arcano Mente han resuelto los misterios del pensamiento, y la magia es más una operación del intelecto que otra cosa; está íntimamente relacionada con la propia alma. Algunos magos sostienen que el Imago de un conjuro se forma tanto en la conciencia del hechicero como en los recovecos de su alma.

Cuando un conjuro improvisado se convierte en una fórmula, su Imago se codifica con el uso de reglas nemotécnicas diseñadas para extraerlo, no solo de la mente, sino también del alma. Además de la imagen del conjuro en la mente del lanzador, estas reglas incluyen palabras asociadas y gestos corporales. Como cualquier experto en técnicas de memorización podrá decirte, otorgar a una imagen tres dimensiones a través de movimientos asociados o acciones ritualistas puede hacerla más vívida. En el caso de una fórmula, cada orden posee sus propios gestos nemotécnicos que los lanzadores deben realizar para sacarla del fondo de su imaginación. Si no pueden realizar los gestos, no podrán obtener los beneficios únicos de una reserva de dados especializada ni de un coste de Maná reducido (aunque podrán lanzar una versión improvisada del conjuro).

Estos gestos son, en realidad, signos secretos. Muchos fueron codificados en la Atlántida, aunque algunos son de desarrollo más reciente. Los conjuros discretos usan gestos sutiles y casi inapreciables, como levantar un dedo, guiñar un ojo, o incluso mover la nariz. Los conjuros vulgares son más obvios, y casi siempre incluyen gestos de la mano que los menos informados podrían confundir con el lenguaje de

signos. Estos movimientos son conocidos en las religiones orientales como *mudras* (la palabra en sánscrito para "sellos" o "signos").

Un mago que ve cómo lanza otro una fórmula vulgar de su propia orden puede identificarla reconociendo las mudras utilizadas. No puede identificar las de los otras órdenes, ya que cada grupo mantiene los símbolos del poder en secreto, y prohíbe a sus miembros que las enseñen a los forasteros. Y aunque aprendiese una fórmula de un miembro de otra orden, solo podría reconocer las mudras usadas en dicha fórmula, no las que se utilizan en las demás. La complejidad de las mudras de una fórmula depende por completo de su efecto. Por regla general, cuanto mayor sea la puntuación del Arcano utilizado, más complejas serás las mudras. Los signos varían en función de las prácticas mágicas, los Arcanos, los efectos únicos, la Duración, e incluso el tipo de objetivo.

La mayoría de las mudras permite el uso de ambas manos, pero esto no es indispensable; con una es suficiente. Un mago que no puede formar una mudra con su mano (por ejemplo, porque ha perdido ambas) puede aprender fórmulas que hayan sido codificadas con gestos faciales, aunque deben crearse específicamente para su uso con mudras de la cara (consulta "Diseño de fórmulas", página 2371). Los magos de algunas culturas, como los maoríes neozelandeses, prefieren el uso de mudras faciales, de ahí que miren a sus objetivos con una intensidad feroz.

Coste en Maná

Los jugadores gastan puntos de Maná para que sus hechiceros puedan realizar sus actos mágicos, según los siguientes límites:

- **Magia improvisada:** lanzar un conjuro improvisado requiere el gasto de un punto de Maná, a menos que el Arcano primario usado sea uno de los Arcanos regentes del mago.
- **Magia empática:** lanzar un conjuro sobre un objetivo que está más allá del alcance sensorial requiere el gasto de un punto de Maná. Consulta "Conjuros empáticos", página 99.
- **Daño agravado:** los magos deben gastar un punto de Maná para que un conjuro inflija daño agravado. Para hacerlo, han de tener los círculos de Arcano requeridos, según se describe en las descripciones de los conjuros.
- **Energía:** ciertos efectos que alteran significativamente las leyes de la naturaleza o de la física pueden requerir un gasto de Maná, tal como se describe en las descripciones de los conjuros.

En el caso de conjuraciones de acción instantánea, todo el coste de Maná debe gastarse en un solo turno, o no podrá lanzarse el conjuro. Consulta "Gnosis", página 66, para determinar el gasto máximo de Maná que un mago puede soportar en un turno. Para conjuraciones de acción extendida, los puntos pueden gastarse a lo largo del periodo de tiempo, siempre y cuando se complete la cuota necesaria al llegar a la última tirada.

Consideraciones generales sobre los conjuros

Algunas reglas se aplican a todos los tipos de conjuros.

Control de conjuros

Un mago define un conjuro antes de lanzarlo creando un Imago. Después de su conjuración, el lanzador solo tiene una capacidad limitada para redefinir sus parámetros.

Los lanzadores no pueden aumentar los factores de un conjuro existente para incluir más objetivos, por ejemplo, o para que su Potencia o Duración sean mayores. Esta rectificación requiere que el mago deshaga el conjuro actual y lance uno nuevo con los factores expandidos.

Pero es posible *restringir* los factores de un conjuro existente para excluir objetivos, reducir su Potencia, o incluso eliminarlo todo. Puedes apartar un objetivo específico del efecto de un conjuro (como un aliado de un conjuro de protección para que éste pueda atravesar la zona protegida), reducir la Potencia de un hechizo para que tenga efectos menores, e incluso combinar ambas cosas, reduciendo la Potencia para un objetivo específico de forma que el conjuro siga siendo efectivo en él, pero a un nivel reducido. Finalmente, puedes poner fin a tus propios conjuros a voluntad, reduciendo sus efectos a la nada. Poner fin a un conjuro es una acción refleja, mientras que modificar sus factores es una acción instantánea (independientemente del número de modificaciones).

Todas las modificaciones son permanentes, ya que no puedes aumentar los parámetros de un conjuro existente. Si excluyes a un objetivo de un conjuro y después quieres incluirlo de nuevo, tendrás que volver a lanzar el conjuro. Lo mismo se aplica si reduces la Potencia y luego quieres un efecto mayor. Y, obviamente, si pones fin a un conjuro, debes lanzarlo de nuevo para reestablecer sus efectos.

La elección de objetivos se hace de forma individual, por persona, lugar u objeto. Si quieres elegir a un grupo de objetivos específico, como todos los miembros de tu orden, todas las vírgenes o todas las pelirrojas, debes incorporar Destino 2 a la conjuración. Consulta "Elegir objetivos", página 129. No puedes añadir estas elecciones a un conjuro existente (debes ponerle fin y lanzarlo de nuevo). El Narrador decide qué elecciones son apropiadas para un conjuro dado. Algunas (como "todo el mundo excepto mis enemigos") pueden ser demasiado vagas e imprecisas.

Acumulación de conjuros

Un mago solo puede tolerar un cierto número de conjuros sobre su persona antes de que la proporción de señal/ruido de la resonancia interfiera con su capacidad de hacer magia. Este efecto se conoce como "contagio", y la aptitud de un mago para superarlo, que viene determinada por su Resistencia natural, se llama Tolerancia a los conjuros. Una vez que el número de conjuros lanzado sobre él (por él mismo o por otra persona) supere su Resistencia, cada conjuro posterior impone una penalización de -1 dado a cualquier tirada de conjuración que haga. La penalización seguirá vigente mientras el número total de conjuros supere su Tolerancia. La excepción a esta regla es un conjuro que solo dura un instante (un turno); su efecto es demasiado pasajero para poder interferir, por lo que no cuenta para la Tolerancia del hechicero.

Los hechiceros son muy cuidadosos a la hora de permitir a otros lanzar magia sobre ellos, aunque sea beneficiosa. Incluso un enemigo podría aprovecharse de esta situación y combinar conjuros perjudiciales (como maldiciones y degradaciones) para interferir en las conjuraciones del sujeto.

Los objetos mágicos o imbuidos que un mago usa o lleva se contabilizan para la Tolerancia a los conjuros, pero no con tanta intensidad. Un objeto solo cuenta por cada dos conjuros (o fracciones de los mismos) que sean introducidos o imbuidos en él. Por ejemplo, un objeto imbuido con uno o dos conjuros contaría como uno para el nivel de Tolerancia, mientras que uno con tres o cuatro conjuros, contaría como dos.

Asimismo, los diferentes conjuros con el mismo efecto y sobre el mismo objetivo no se acumulan. Sólo el que tenga la Potencia más alta predomina sobre los demás. Los otros permanecen, y pueden tener efecto si la Duración del más potente expira, pero no tendrán ningún efecto en la Tolerancia a los conjuros hasta entonces.

Por ejemplo, si un mago lanza un conjuro de "Escudo mágico" (página 182) que otorga dos puntos de armadura contra los conjuros sobre un sujeto y luego lanza otro Escudo mágico que concede cuatro puntos de armadura, el sujeto dispondrá de cuatro puntos de armadura, no de dos o seis. Si el conjuro de cuatro puntos termina antes que el otro, el sujeto aún contará con dos puntos de armadura (del primer conjuro). En términos de Tolerancia, solo el de cuatro puntos se aplica para la suma total.

Guía de referencia rápida para las conjuraciones

He aquí un resumen de los pasos a seguir para llevar a cabo una conjuración.

Primer paso: declarar el conjuro

Elige un conjuro de entre las descripciones de cada Arcano, páginas 115-217. La elección determinará lo siguiente:

Acción: Instantánea (se resuelve en un turno con una sola tirada de dado) o extendida (se resuelve pasado un tiempo con una serie de tiradas).

Duración: duradera (el efecto es permanente), concentración (el efecto dura mientras el mago realice acciones instantáneas para concentrarse en él), transitoria (un turno), o prolongada (una escena).

Aspecto: discreto (el efecto del conjuro no es obvio o puede explicarse como una coincidencia) o vulgar (el efecto es imposible de explicar; hay que comprobar si se produce una Paradoja en el tercer paso).

> **Opción: crear un nuevo conjuro**
>
> En lugar de elegir un conjuro de las listas oficiales, puedes crear uno propio. Consulta "Taumaturgia creativa", páginas 235-237. Sólo se recomienda para aquellos jugadores que estén familiarizados con las reglas de la magia.

Segundo paso: reserva de dados de la conjuración

Determina si el mago puede realizar una conjuración de fórmula (ha gastado puntos de experiencia para aprender el conjuro) o debe recurrir a una conjuración improvisada.

- *Conjuración de fórmula:* suma el Atributo + la Habilidad + el Arcano para determinar la reserva básica de la conjuración.
- *Conjuración improvisada:* Suma la Gnosis + el Arcano para determinar la reserva básica de la conjuración.

Determinar el alcance

El alcance de un conjuro es sensorial (el objetivo puede ser percibido por alguno de los sentidos del mago) a menos que se añada Espacio 2 para hacerlo empático (consulta la página 99).

Resistencia a la magia

Comprueba si el conjuro permite al objetivo protegerse contra la magia, ya sea a través de una tirada enfrentada o del Atributo de Aguante, que se resta de la reserva de dados de la conjuración.

- *Contramagia:* si el objetivo es un mago que quiere contrarrestar el conjuro, consulta "Contramagia", página 106.

Factores del conjuro (opcional)

Elige si aumentar o no los factores no primarios del conjuro: Potencia, Objetivo o Duración. La reserva de dados queda modificada por los factores adicionales. Consulta la página 102.

Tercer paso: Paradoja

Si el conjuro es vulgar o improbable, el Narrador comprueba si se produce una Paradoja tirando una reserva de dados basada en la Gnosis del lanzador y modificada por varias condiciones.

Gnosis	Reserva de dados básica de la Paradoja
1	1 dado
2	1 dado
3	2 dados
4	2 dados
5	3 dados
6	3 dados
7	4 dados
8	4 dados
9	5 dados
10	5 dados

Modificador de dados	Situación
+1	Cada tirada de Paradoja del mismo lanzador después de la primera y dentro de la misma escena (o día, en el caso de conjuraciones extendidas). Se acumula con cada tirada.

Hay que tener en cuenta que este predominio solo se aplica a los conjuros que tengan el mismo efecto, no a todos los que sean del mismo Arcano. Si un sujeto tiene un conjuro de Vida que aumenta su Fuerza, y luego recibe un conjuro de Vida que aumenta su Resistencia, se verá afectado por los dos de la forma habitual. Pero otro conjuro que aumente la fuerza no se acumulará con el primero. Sólo el más potente tendrá efecto, y ambos contarán como uno a los efectos de la Tolerancia a los conjuros.

> **Criaturas sobrenaturales y Tolerancia a los conjuros**
>
> La Tolerancia a los conjuros también se aplica a los vampiros y hombres lobo que disfrutan de los efectos de varios conjuros. Sus reservas de dados para sus poderes sobrenaturales activos (Disciplinas, Devociones, Dones y ritos) se ven afectadas si el número de conjuros supera su Tolerancia. La reserva de dados de un hombre lobo para evitar la Rabia Mortal también resulta afectada.

Conjuros combinados

La descripción de cada Arcano explica los diversos conjuros y sus efectos. Pero a veces un mago quiere que más de un hechizo se combine en la misma conjuración. El resultado se llama *conjuro combinado*. Las ventajas principales de un conjuro combinado son que solo cuenta como uno para el número total de conjuros que el mago puede tener activos al mismo tiempo (ver más arriba) y que todos sus efectos tienen lugar simultáneamente.

El inconveniente es que el mago debe ser más experto en el Arcano utilizado (1 círculo más de lo necesario) y tener una mayor comprensión del Mundo celeste (Gnosis).

Número de conjuros combinados	Gnosis necesaria
Dos	3
Tres	6
Cuatro	9

Ejemplo: *Arctos tiene Gnosis 2, Fuerzas 2 y Mente 2. Desea combinar un conjuro de Fuerzas 3 y Mente 2, pero se da cuenta (para su frustración) de que no puede hacerlo, aunque su Gnosis se lo permita. Necesita Fuerzas 4 y Mente 3, ya que su experiencia Arcana en ambos conjuros debe ser superior (concretamente un círculo) a lo que necesitaría para su conjuración normal.*

Los magos no pueden combinar el mismo conjuro o conjuros con los mismos efectos. Por ejemplo, es imposible combinar un conjuro que aumen-

-1	El mago lanza una fórmula.
-1	El mago emplea un útil mágico durante la conjuración.
+2	Uno o más Durmientes presencian el conjuro (solo con magia vulgar).

Mitigación (opcional)

Declara si el lanzador quiere mitigar la reserva de dados de la Paradoja gastando Maná (1 punto por dado substraído).

Resultados de la tirada

Fallo dramático: el mago no provoca una Paradoja, y la siguiente tirada hecha en la misma escena (para una conjuración instantánea), o en el mismo día (para una conjuración extendida), no sufre del típico modificador acumulativo de +1 dado.

Fallo: el mago no provoca una Paradoja.

Éxito: ocurre una Paradoja. El número de éxitos de la tirada determina su severidad. Si quieres más detalles, consulta "Paradojas", páginas 218-223.

Éxitos	Severidad
1	Caos
2	Desvario
3	Anomalía
4	Desfiguración
5+	Manifestación

Se resta un dado de la tirada de conjuración por cada éxito de la Paradoja.

Éxito excepcional: el mago sufre una Paradoja de Manifestación.

Contragolpe (opcional)

Declara si el lanzador quiere contener la Paradoja con un contragolpe que le inflija heridas contundentes y Resistentes (un punto de Salud por éxito en la tirada de Paradoja).

Cuarto paso: lanzar el conjuro

Tira la reserva de dados modificada (recuerda imponer cualquier éxito de la Paradoja como penalización de dados). Para conjuraciones de fórmula, el mago debe realizar los gestos necesarios. Las conjuraciones improvisadas no requieren de movimientos especiales.

Resultados de la tirada

- *Conjuro instantáneo:* solo se necesita un éxito para que funcione.

Fallo dramático: la magia no funciona. Si el conjuro provoca una Paradoja, sus efectos podrían ser más graves, si el Narrador lo decide así.

Fallo: la magia no funciona; la imaginación del mago no se hace realidad.

Éxito: el efecto del conjuro tiene lugar como se había imaginado. Los éxitos sobrantes pueden aplicarse al factor primario (ver abajo). Nota: si el objetivo puede *enfrentarse* a la tirada (consulta "Resistencia a la magia", en el segundo paso) y sus éxitos igualan o superan los de la conjuración, el conjuro no lo afectará.

Éxito excepcional: el efecto del conjuro tiene lugar mejor de lo que se había imaginado.

- *Conjuro extendido:* cada tirada permite al mago acumular éxitos para conseguir el número total necesario. El periodo de tiempo entre tirada y tirada depende de su Gnosis (página 105).

Fallo dramático: la magia falla y todos los éxitos acumulados se pierden; el mago debe comenzar desde el principio.

Fallo: no se hace ningún progreso (no se acumulan éxitos), aunque el mago puede continuar con el conjuro.

Éxito: los éxitos se acumulan para conseguir el número total necesario. Nota: si el objetivo puede *enfrentarse* a la tirada (consulta "Resistencia a la magia", en el segundo paso) y sus éxitos igualan o superan los de la conjuración, el lanzador no acumula ningún éxito.

Éxito excepcional: los éxitos se acumulan para conseguir el número total necesario. Una vez que se llega a esa cantidad, el conjuro se desencadena. Si se obtienen cinco o más éxitos de los requeridos, el efecto es mayor de lo esperado. El Narrador decide lo que esto significa basándose en el conjuro y en la situación. Un conjuro de Muerte será más terrorífico, uno de Destino permitirá eludir la providencia, y uno de lectura mental ayudará a elegir los recuerdos más apropiados.

Coste en Maná

Gasta los puntos de Maná que sean necesarios para lanzar el conjuro (asegúrate de que la Gnosis del mago le permite gastar esa cantidad en un solo turno).

Sólo conjuración improvisada: si el Arcano más alto usado no es uno de los Arcanos regentes de la Senda del mago, gasta 1 punto de Maná.

Conjuros empáticos: si el conjuro afecta a un objetivo empáticamente, gasta 1 punto de Maná.

Quinto paso: aplica los efectos del conjuro

Si el conjuro tiene éxito, altera la realidad según se explica en su descripción (una Paradoja de Caos podría cambiar el efecto deseado; ver página 218).

la Inteligencia con otro que aumenta tanto la Inteligencia como la Astucia. Los conjuros combinados se rigen por las reglas normales de la acumulación de conjuros (ver arriba).

Si el lanzador conoce uno de los conjuros combinados como una fórmula pero el otro es improvisado, el conjuro combinado no podrá lanzarse como una fórmula. Debe ser improvisado.

Lanzar conjuros combinados

Una vez que se determina que es posible lanzar el conjuro combinado, se restan dos dados a la reserva de la conjuración por cada hechizo adicional después del primero.

Conjuro combinado: -2 dados por conjuro adicional.

Hay que tirar la reserva de dados *más baja* de los dos conjuros. Por ejemplo, si el mago combina un conjuro de Fuerzas 3 con uno de Mente 2, no solo debe tener Fuerzas 4 y Mente 3 para ser capaz de lanzar el efecto combinado, sino que también ha de utilizar la reserva más baja de los dos conjuros.

En el caso de conjuraciones extendidas, el número de éxitos necesario es igual a la suma total de los conjuros combinados. En el de conjuros instantáneos, los éxitos obtenidos deben repartirse entre los efectos de cada uno, en cualquier combinación que desee el jugador (los conjuros extendidos e instantáneos no pueden combinarse en una misma conjuración).

Ejemplo: *Zenón lanza un conjuro para reducir la velocidad de una bala y apartarla de su trayectoria. Combina los conjuros de Fuerzas 4 "Controlar la velocidad" (página 144) y "Desviar proyectil" (página 141). Tiene Fuerzas 5 y Gnosis 5, por lo que es capaz de alcanzar la conjuración combinada. Se restan dos dados de su reserva por el conjuro adicional. Realiza la tirada y obtiene tres éxitos.*

Tras leer las descripciones de los conjuros, el jugador de Zenón aplica dos éxitos al efecto del Desviar proyectil, lo que le permite apartar la bala sesenta grados de su trayectoria, mientras que el éxito restante lo aplica al efecto del Controlar la velocidad para reducir el impulso de la bala y así restar un punto de daño de su impacto. Ambos efectos tienen lugar al mismo tiempo.

Si solo se obtiene un éxito en la conjuración, éste se aplica a uno de los hechizos. El otro no funciona. El mago no consigue integrar las complejidades de ambos efectos.

Rituales en grupo

Los magos pueden cooperar entre sí para lanzar conjuros de acción extendida, como si fueran cualquier otro tipo de acciones (consulta "Trabajo en equipo" en el **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, página 120). Todos los hechiceros implicados en el ritual deben ser capaces de lanzar el conjuro (tener las puntuaciones de Arcano necesarias y todo lo demás). Si se trata de una fórmula, solo el líder tiene obligación de conocerla.

Un lanzador es designado como líder; los demás actúan como ayudantes suyos. Al final de cada turno de conjuración, todos los ayudantes realizan una tirada como si lanzasen ellos mismos el conjuro. Los éxitos se suman

como bonificación de dados a la tirada de conjuración del líder. Un fallo dramático por parte de *cualquier* participante del ritual provoca que todo se venga abajo.

Trabajo en equipo y cábalas simbólicas

Las cábalas se construyen en torno a un tema mágico (consulta la página 31). El beneficio de una cábala simbólica es un estímulo más para la cooperación entre sus miembros. Si todos los miembros participan en la misma conjuración, cada uno recibe una bonificación de +1 a sus tiradas de trabajo en equipo. Dicha bonificación solo se aplica si el tema simbólico de la cábala puede integrarse en el conjuro.

Los secretos del universo: Arcanos

Los magos de la Atlántida codificaron los principios del universo en un sistema metafísico compuesto por diez fuerzas elementales. Llamaron a estos elementos "Arcanos", pues cada uno revelaba secretos sobre aspectos de la realidad que iban más allá de lo cotidiano. Como forma de concebir lo inconcebible, los atlantes diseñaron una metáfora para el universo: el Tapiz. Los hilos de este gran tejido estaban formados por diez Arcanos, y sus repliegues y texturas generaban los Patrones de su interior.

Fue entonces cuando la Escalera celestial se hizo pedazos y creó el Abismo que dividió ambos mundos. Aunque los Arcanos aún representan la realidad, su auténtico poder solo se manifiesta en el Mundo caído de una forma estática y fundamental, lo que aquí se conoce como las leyes de la física. Su verdadera manifestación solo se produce en el Mundo celeste. Para tejer las hebras de los Arcanos, un mago debe llevarlas al Mundo caído a través de la Atalaya del reino de su Senda.

La estrella atlante

Los magos de la Atlántida desarrollaron una imagen para ilustrar las interrelaciones de los Arcanos: la estrella de cinco puntas. Este famoso símbolo ha sido usado por muchas culturas a lo largo de la historia para representar diferentes aspectos de la magia, desde los típicos cinco elementos de occidente (tierra, aire, fuego, agua y espíritu) hasta los cinco elementos de oriente (tierra, metal, fuego, agua y madera).

En la configuración atlante, los Arcanos sutiles forman las puntas de la estrella mientras que los Arcanos vulgares forman las líneas que las unen. Imagina el pentagrama como un reloj cuyas puntas marcan las doce, las tres, las cinco, las siete y las nueve. Si dibujas la estrella comenzando en la parte superior, las doce en punto, y trazas una línea hasta las cinco, produces un ciclo de "creación" o "invocación", asociado con la magia que convierte las cosas en realidad y nutre a las existentes. La composición de la estrella es la siguiente:

Cardinal marca las doce en punto, y Fuerzas representa la línea desde las doce hasta las cinco.

Destino marca las cinco en punto, y Tiempo representa la línea desde las cinco hasta las nueve.

Mente marca las nueve en punto, y Espacio representa la línea desde las nueve hasta las tres.

Espíritu marca las tres en punto, y Vida representa la línea desde las tres hasta las siete.

Muerte marca las siete en punto, y Materia representa la línea desde las siete hasta las doce.

Si empezases en Muerte (siete en punto) y dibujases hasta las tres en punto y de ahí en adelante, convocarías el ciclo del "destierro", que está asociado con la magia que hace desaparecer las cosas o daña a las existentes.

Formato de los conjuros

La descripción de cada Arcano incluye una lista de conjuros ordenados por puntuación. Estas descripciones contienen la siguiente información (las reglas de las conjuraciones comienzan en la página 96):

Nombre del conjuro

Breve descripción del efecto del conjuro

Práctica: una de las trece prácticas mágicas identificadas por los atlantes, que definen lo que un mago puede hacer con un grado de maestría en el Arcano. Consulta "Pericia mágica", abajo.

Acción: instantánea o extendida. Consulta "Acción de la conjuración", página 97.

Aspecto: discreto o vulgar. Consulta "Aspecto del conjuro", página 97.

Coste: cualquier requisito de Maná para la conjuración, sin contar con el punto necesario para lanzar un conjuro improvisado. Consulta "Coste en Maná", página 105.

Luego hay una descripción detallada sobre el efecto del conjuro que incluye su factor primario (para conjuros instantáneos).

Fórmula de ejemplo

Cada efecto incluye una fórmula de ejemplo de una de las cinco órdenes mayores. Las fórmulas no son exclusivas de ninguna de ellas; la mayoría posee sus propias versiones de los conjuros conocidos. La Habilidad que se utiliza para la reserva de la fórmula no cambia de una orden a otra. Es un rasgo inherente al conjuro, y no depende de los métodos de conjuración de cada orden. Sin embargo, las diferentes órdenes pueden usar Atributos diferentes. Normalmente se muestra la orden que más usa dicha fórmula, pero a veces también se describen los métodos alternativos de otras órdenes. Para las órdenes no mencionadas, asume que usan la misma reserva de dados que la orden primaria descrita en la fórmula.

Pericia mágica

Cuando el mundo superior se impone sobre el inferior, puede ocurrir cualquier cosa (asumiendo que el lanzador conozca la combinación de Arcanos correcta). Las descripciones de cada Arcano proporcionan una lista extensa de conjuros disponibles para cada puntuación. Pero resulta imposible mostrarlos todos. La ingeniosidad e imaginación de los jugadores deben expandir estas listas. Siempre que un personaje intente crear un efecto no descrito en las siguientes páginas, consulta la sección "Taumaturgia creativa", página 235.

A medida que un mago progresa en su comprensión de los Arcanos, gana acceso a nuevos poderes.

1 círculo — Iniciado

Con un círculo en un Arcano, un iniciado puede:

- Comprender fenómenos dentro de la influencia del Arcano. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Conocimiento.
- Manipular de forma elemental los fenómenos dentro de la influencia del Arcano, lo bastante para activarlos o dirigirlos a una dirección determinada. Los atlantes llamaban a esto la Práctica de la Compulsión.

• Percibir los fenómenos dentro de la influencia del Arcano. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Develado.

Un mago realiza estas prácticas con una comprensión elemental. A medida que aumenta su conocimiento Arcano (o sea, sus círculos), se vuelve más experto en estas prácticas. Por ejemplo, con Cardinal 1, un mago puede lanzar el conjuro de Develado "Visión celestial" (página 181) sobre sí mismo. Con Cardinal 2, puede lanzarlo sobre otros (consulta "Flujo primordial", página 182).

2 círculos — Aprendiz

Con dos círculos en un Arcano, un aprendiz puede:

• Ejercer un control elemental sobre los fenómenos dentro de la influencia del Arcano. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Gobierno.

• Ocultar o camuflar los fenómenos dentro de la influencia del Arcano frente a todo examen. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Velado.

• Proteger un objetivo de los ataques, normalmente con puntos de armadura. Los atlantes llamaban a esto la Práctica de la Protección.

Asimismo, puede realizar aplicaciones de alto nivel con las prácticas del primer círculo.

3 círculos — Discípulo

Con tres círculos en un Arcano, un discípulo puede:

• Alterar las funciones de los fenómenos dentro de la influencia del Arcano. Los atlantes llamaban a esto la Práctica de la Tejedura.

• Herir a un objetivo. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Deshilado.

• Apuntalar o mejorar fenómenos dentro de la influencia del Arcano. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Perfeccionamiento.

Asimismo, puede realizar aplicaciones de alto nivel con las prácticas del primer y segundo círculo.

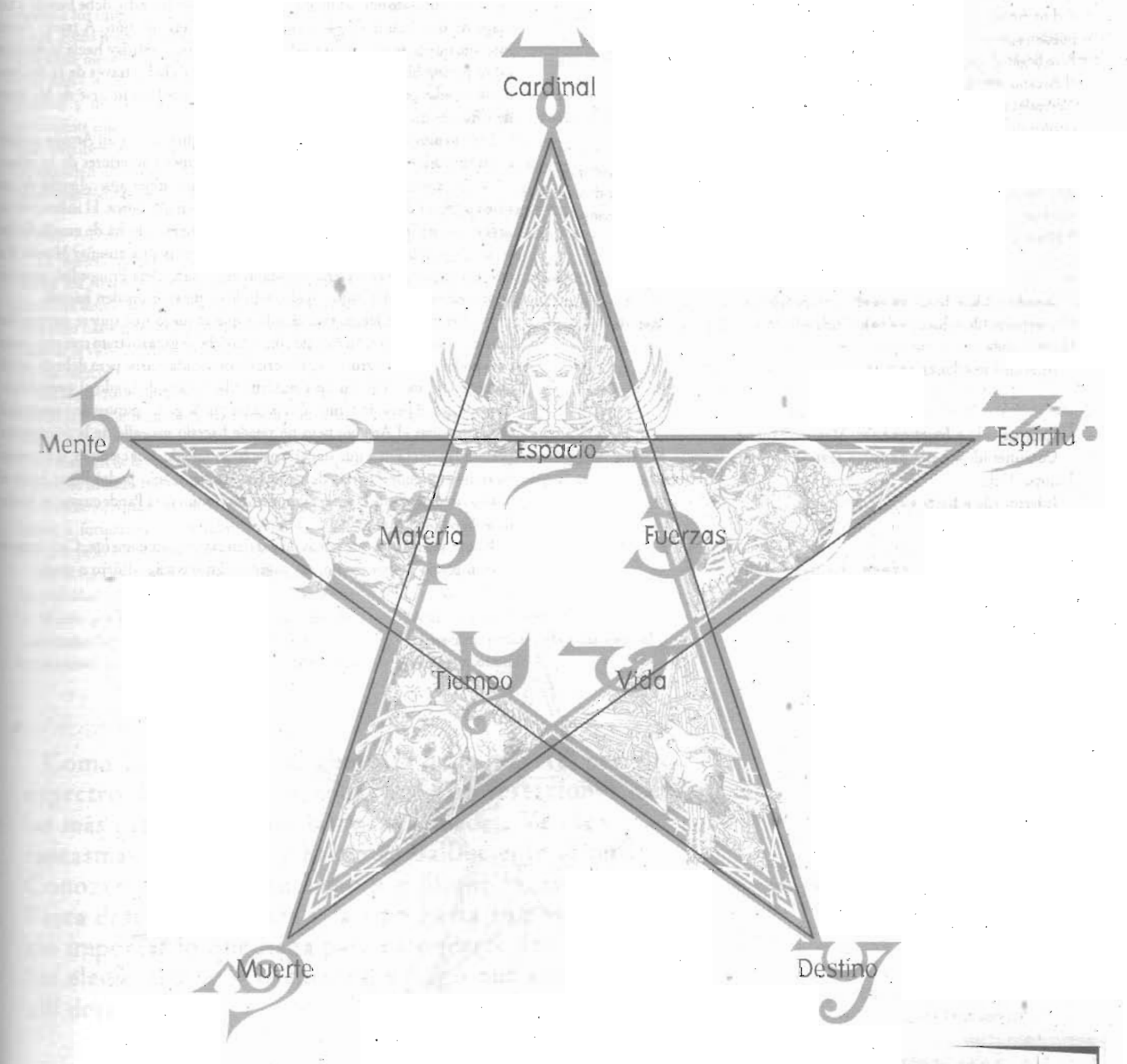
4 círculos — Adepto

Con cuatro círculos en un Arcano, un adepto puede:

• Transformar fenómenos que estén dentro de la influencia del Arcano o relacionados con él, o reemplazar sus funciones por otras diferentes. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Modelado.

• Herir gravemente a un objetivo, degradar sus aptitudes o transformarlo negativamente. Los atlantes llamaban a esto la Práctica del Desenredado.

Asimismo, puede realizar aplicaciones de alto nivel con las prácticas del primer, segundo y tercer círculo.



5 círculos — Maestro

Con cinco círculos en un Arcano, un maestro puede:

• Crear fenómenos dentro de la influencia del Arcano a partir de la nada. Los atlantes llamaban a esto la Práctica de la Creación.

• Destruir o mutilar a un objetivo. Los atlantes llamaban a esto la Práctica de la Ruptura.

Asimismo, puede realizar aplicaciones de alto nivel con las prácticas del primer, segundo, tercer y cuarto círculo. El entendimiento superior solo está al alcance de los archimagos. Consulta “Archimaestría”, página 236.

Las leyes de las realidades superiores

Las leyes de los cinco Reinos celestes están representadas en los Arcanos, clasificados como *regentes*, *comunes* e *inferiores*.

Los Arcanos *regentes* son los más potentes, aquellos que describen la realidad primordial de un reino. Los magos que caminan por la Senda de ese reino pueden aprender hasta cinco círculos en estos Arcanos sin necesidad de recibir instrucción de los magos de las otras Sendas. Aprender nuevos conocimientos de un Arcano regente cuesta *nuevos círculos x6* puntos de experiencia.

Los Arcanos *comunes* son eso: principios comunes de un reino. Los magos pueden aprender hasta cuatro círculos en los Arcanos comunes de una Senda. Para llegar al quinto, deben buscar a un mago que les enseñe y en cuya Senda el Arcano sea regente. Consulta “Obtener beneficios de otros reinos”, abajo. Aprender nuevos conocimientos de un Arcano común cuesta *nuevos círculos x7* puntos de experiencia.

El Arcano *inferior* es un principio vulgar que apenas está presente en un reino. Los magos pueden aprender hasta dos círculos en el Arcano inferior de una Senda a un coste de *nuevos círculos x8* puntos de experiencia. Si desean aumentar su puntuación, deben buscar a un profesor de otra Senda; consulta “Obtener beneficios de otros reinos”, abajo.

Arcadia (la Senda de los Acantos)

Regentes (de • hasta •••••): Tiempo/Destino

Comunes (de • hasta ••••): Cardinal, Espacio, Espíritu, Materia, Mente, Muerte, Vida

Inferior (de • hasta ••): Fuerzas

Estigia (la Senda de los Moros)

Regentes (de • hasta •••••): Materia/Muerte

Comunes (de • hasta ••••): Cardinal, Destino, Espacio, Materia, Mente, Tiempo, Vida

Inferior (de • hasta ••): Espíritu

El Éter (la Senda de los Obrimos)

Regentes (de • hasta •••••): Fuerzas/Cardinal

Comunes (de • hasta ••••): Destino, Espacio, Espíritu, Materia, Mente, Tiempo, Vida

Inferior (de • hasta ••): Muerte

Naturaleza Primordial (la Senda de los Thyrsus)

Regentes (de • hasta •••••): Vida/Espíritu

Comunes (de • hasta ••••): Cardinal, Destino, Espacio, Fuerzas, Materia, Muerte, Tiempo

Inferior (de • hasta ••): Mente

Pandemonio (la Senda de los Mastigos)

Regentes (de • hasta •••••): Espacio/Mente

Comunes (de • hasta ••••): Destino, Espacio, Espíritu, Fuerzas, Mente, Muerte, Tiempo

Inferior (de • hasta ••): Materia

Obtener beneficios de otros reinos

Aunque un mago no puede lanzar conjuros de su Senda que estén más allá de la puntuación que le permite alcanzar su reino, puede aprenderlo de otros reinos donde tal magia sea posible. Para hacerlo, debe buscar a un mago de otra Senda que le enseñe el Arcano en cuestión. A través de su tutelaje, puede extraer energía del reino del otro y la dirige hacia la Atalaya de su propia Senda. Toda su magia se hace realidad a través de la Atalaya de su Senda, pero ahora puede usar la torre para beneficiarse de las leyes de otros Reinos celestes.

Los círculos máximos que un mago puede aprender en un Arcano propio están limitados por los Arcanos regentes, comunes e inferiores de su reino, como se explicó antes. Puede superar estas limitaciones aprendiendo de un mago cuya Senda le permita obtener la puntuación que busca. El instructor no necesita tener los círculos que su estudiante quiere, solo ha de enseñarle las reglas de su reino. Por ejemplo, un mago Thyrsus podría enseñar Muerte 4 a otro mago, porque es un Arcano común en la Naturaleza Primordial, pero no podría enseñarle el quinto círculo; solo los estigianos pueden hacerlo.

En términos de juego, esto significa que el mago que quiere superar los límites de su Senda en un Arcano concreto debe llegar a un trato con otro mago para poder recibir instrucción. El periodo de estudio varía, pero debería ser de al menos un mes, con un día completo a la semana dedicado al aprendizaje. Una vez que el periodo termina, el jugador puede gastar puntos de experiencia para aumentar el Arcano, pero no puede hacerlo más allá de la puntuación permitida por el reino que su personaje ha estudiado. Por ejemplo, si un mago Acanthus aprende Fuerzas de un mago Mastigos, solo podrá llegar hasta el cuarto círculo, ya que Fuerzas es un Arcano común para Pandemonio, el Reino de la Senda del Mastigos.

Ni que decir tiene que pocos magos dan clases gratuitamente. Casi siempre hay un precio de por medio, sea pagadero en servicios, dinero o magia.



Muerte

Influencia: debilidad, ectoplasma, fantasmas, oscuridad, putrefacción, robo del alma.

La Muerte es un Arcano terrible y atroz. Con él, un mago puede ejercer control sobre los misterios más primordiales y pavorosos. Los fantasmas y los muertos recaen bajo su influencia, como también la salud del alma.

Aquellos que exploran los Misterios de la Muerte son a menudo (aunque no necesariamente) personas morbosas, muy propensas a las reflexiones relacionadas con la mortandad, la decadencia y los desenlaces. Muchos han tenido algún ligero encontronazo con su propia mortalidad. Dejando a un lado su miedo (o su desdén), intentan dominar la metafísica responsable de controlar a aquellos cuyo tiempo ha pasado, como forma de definir los límites de su propia existencia en lugar de estar sujeto a los caprichos de un universo frío e impersonal. Estos magos suelen actuar con sutileza, algo que tiene menos que ver con las películas de terror y el *heavy metal* (pese a lo que algunos puedan pensar) y más con la perspectiva cínica, fría y penetrante que tienen de la Creación, una con la que perciben el destino de todas las cosas y se desprenden del miedo que acompaña al hecho de saber que todo tiene que morir tarde o temprano.

Reino regente: Estigia

La mezcla vulgar y sutil de Materia/Muerte forma los Arcanos regentes de Estigia, una tierra desolada donde las almas descarnadas obtienen su descanso hasta que son encarnadas de nuevo en el ciclo de la vida. La Muerte es la expresión efímerica de esa mezcla.

En la metafísica atlante, la función de la Muerte es atar el alma al reino material, darle un ancla con la que pueda residir temporalmente en el mundo. Pero también es la encargada de liberarla para que regrese al Mundo celeste con los recuerdos y experiencias de su corta estancia. Dichos recuerdos, que pasan a formar parte del Libro de las Estrellas, otorgan peso y significado a los cielos etéreos.

En la época actual del Mundo caído, casi todos han olvidado esta gran verdad, y usan el poder de la Muerte por razones corruptas. Los nigromantes manipulan las sombras de los difuntos por ganancia personal. Los atlantes no creían que los fantasmas fuesen seres conscientes, ni siquiera auténticos "seres", sino *cosas*. Eran cáscaras que el alma dejaba atrás, aunque con vestigios de su antigua vida. Los atlantes también creían que el alma nunca podría ascender a su fuente original mientras su cáscara aún estuviese intacta. En esencia, si se manipulaba la cáscara también se influía en el alma que una vez la ocupó. Gran parte del terror instintivo que este Arcano evoca se atribuye a su poder sobre el alma.

Forma ectoplasmática (Muerte •)

El mago puede alterar la forma de una manifestación ectoplasmática (consulta "Ectoplasma", página 117) y moldearla a su antojo. Debe enfrentarse a la voluntad del hechicero que conjuró el ectoplasma o a la del fantasma que se manifiesta a través de él.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis (mago) o Aguante (fantasma) de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Los éxitos se utilizan como Potencia para quitarle el control del ectoplasma al mago o fantasma que lo controla en la actualidad.

Fórmula del Mysterium: el Sello de Harafax

Reserva de dados: Presencia + Ocultismo + Muerte contra Aplomo + Gnosis (mago) o Aguante (fantasma)

El título de esta fórmula, llamada así por el mago que la lanzó por primera vez, compara la imagen del ectoplasma con cera caliente, y la voluntad del mago con un sello que se aplica sobre ella.

Hablar con los muertos (Muerte •)

El mago puede ver, oír y hablar con los fantasmas dentro del Crepúsculo, además de detectar su presencia invisible, si están ocultos o han decidido no revelarse. También permite ver a los espíritus en estado Crepuscular, pero solo como figuras borrosas. No podrá oírlos ni percibir proyecciones mentales a menos que añada Espíritu 1 y Mente 1 a la conjuración, respectivamente.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos de este conjuro deben igualar o superar la Potencia de cualquier poder utilizado para ocultar al fantasma.

Fórmula del Mysterium: Clamor de los difuntos

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Los Despertados han sabido desde siempre que los muertos guardan muchos secretos. Los magos del Mysterium usan este conjuro para aprender todo el conocimiento que se ha perdido. Los miembros de la Flecha adamantina lo utilizan para interrogar a sus aliados o enemigos recién fallecidos.

Marcas espirituales (Muerte •)

Este conjuro permite a un mago percibir la salud de un alma. Con él, se puede distinguir la presencia de trastornos, pero no su clase (eso requeriría un periodo de estudio con una tirada extendida de Inteligencia + Empatía). También pueden detectarse otros tipos de marcas espirituales, como los signos delatores de un mago que ha creado una piedra del alma (consulta "Piedras del alma", página 225). Algunas marcas (como la de los vampiros) son lo bastante raras e insidiosas como para imponer penalizaciones en la tirada de percepción.

Práctica: Conocimiento

Acción: instantánea

Duración: Concentración

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula de la Flecha adamantina: Heridas del alma

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Muerte

Los magos de la Flecha adamantina intentan explotar cualquier vulnerabilidad que tengan sus enemigos. Eso también incluye las debilidades de sus aliados.

Moldear las sombras (Muerte •)

Aunque el Arcano Fuerzas enseña a un mago cómo encender o apagar una luz, no otorga ningún control sobre la oscuridad. En la cosmología atlante, la oscuridad no era simplemente la ausencia de luz, sino una fuerza activa. Un iniciado de la Muerte aprende cómo manipular dicha fuerza, dando forma a sombras existentes o haciéndolas más grandes. Los magos usan este conjuro para ocultarse literalmente en las sombras, o para hacer que un objeto que normalmente estaría expuesto quede oculto.

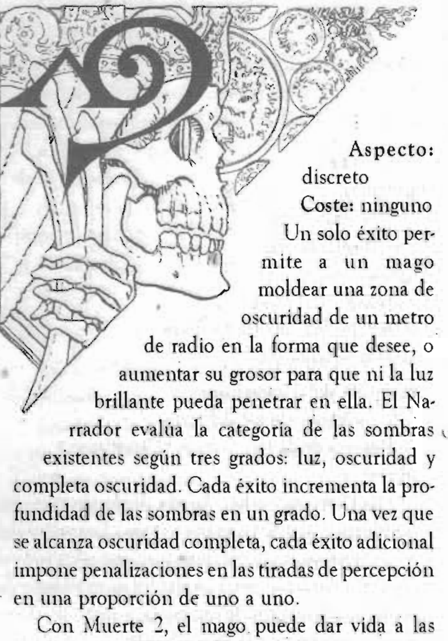
Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

• Iniciado de Muerte

Como la mosca que se alimenta de la muerte, percibo el espectro de la tumba en todas sus manifestaciones, desde las más grotescas hasta las más refinadas. Veo los fantasmas sin reposo y hablo su balbuciente idioma. Conozco al espíritu enfermo por lo que es. Huelo a la Parca desde la distancia y la sigo hasta su guarida oculta, sin importar lo que haga para esconderse de mí. Controlo los elementos de la oscuridad, y hago que arroje sombras allí donde quiero.



Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Un solo éxito permite a un mago moldear una zona de oscuridad de un metro de radio en la forma que desee, o aumentar su grosor para que ni la luz brillante pueda penetrar en ella. El Narrador evalúa la categoría de las sombras existentes según tres grados: luz, oscuridad y completa oscuridad. Cada éxito incrementa la profundidad de las sombras en un grado. Una vez que se alcanza oscuridad completa, cada éxito adicional impone penalizaciones en las tiradas de percepción en una proporción de uno a uno.

Con Muerte 2, el mago puede dar vida a las sombras, y con Muerte 3, crearlas.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Caída de la noche

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Muchos Durmientes solo creen en aquello que pueden ver. Cuando un fenómeno queda enmascarado por las sombras, casi todos prefieren ignorarlo, reacios a explorar unos Misterios más apropiados para los Despertados que para ellos.

Visión umbría (Muerte •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96), gracias a la cual percibe lo sobrenatural a través de los cristales de la Muerte. Ve el peso de la muerte sobre una persona; no sus probabilidades de morir (a menos que el sujeto tenga una enfermedad terminal), sino el número de muertos que tienen relación con él, aunque no lo sepa. Aquellos que han sufrido la pérdida de muchos seres queridos o que han matado a muchas personas llevan una carga muy pesada. Esta visión también se aplica a lugares y cosas.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", página 225, si quieres más información sobre cómo ver la magia con este conjuro. Se obtiene una bonificación de +1 en las tiradas de percepción y escrutinio para percibir las Disciplinas, Devociones y rituales vampíricos.

Fórmula de la Escala de Plata: Aura de tristeza

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Aquellos cuyas vidas han sido tocadas por la Muerte pueden ser manipulados a través de dicho contacto. Usando esta fórmula, un mago puede percibir el sufrimiento de otra persona por una pérdida reciente, un conocimiento que le permitirá manipular su vulnerabilidad emocional. También puede utilizarse para identificar asesinos que ocultan sus crímenes (solo se sabrá que el objetivo tiene las manos manchadas de sangre, pero nada más). Algunos miembros de la Flecha adamantina usan una fórmula similar para identificar a una persona como una amenaza potencial.

Vista forense (Muerte •)

Hay veces en que lo más útil que uno puede descubrir de un cadáver es cómo llegó a ese estado. Este conjuro, una capacidad que la mayoría de los criminalistas matarían por tener, permite a un mago saber cómo murió una criatura y cuándo ocurrió. Con él, lo que para la ciencia forense moderna es una muerte evidente, para el mago es en realidad un truco diseñado para ocultar un asesinato.

Debido a las limitaciones del Arcano, la Vista forense solo revela la causa de la muerte y no las circunstancias atenuantes. Si se usa sobre un esqueleto humano, por ejemplo, puede revelar que el individuo murió hace dos meses como resultado de un daño en la arteria carótida, pero no que también había en su cuerpo una dosis letal de estricnina en el momento del fallecimiento. Aun así, esta limitación puede resultar conveniente (como encontrar un cadáver mutilado y descubrir que fue un apuñalamiento en el corazón deliberado, y no una tortura sádica que terminó con la muerte del individuo). Aunque la evidencia física de la causa de la muerte no esté presente (como con un cuerpo reducido a cenizas), este conjuro revela qué mató a la criatura en cuestión y cuánto tiempo ha pasado desde entonces.

Práctica: Conocimiento

Acción: instantánea

Duración: Concentración

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago debe mirar el cadáver para averiguar la causa de la muerte. No necesita tocarlo o abrirlo en canal; solo mirarlo fijamente. Las causas obvias, como la herida de un cuchillo o un ataque al corazón, no conllevan penalizaciones, pero las más confusas, como una extraña neurotoxina, podrían implicar una penalización de -2 o superior. De igual modo, las muertes que tuvieron lugar hace más de un año sufren una penalización de -1. Las personas que murieron hace más de una década, sufren un -1 adicional por década.

Es posible detectar a un vampiro con este conjuro, aunque la causa de la muerte (el Abrazo) sea extremadamente confusa (penalización de -3). El lanzador también sufre la típica penalización de -1 por cada década que el vampiro haya pasado muerto. También funcionará con zombis, aunque es muy posible que la causa sea obvia incluso para aquellos sin el conjuro.

Fórmula del Concilio Libre: Olor de la muerte

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Muerte

Esta fórmula no solo confía en la visión, sino también en el sentido del olfato. Durante su conjuración, algunos magos del Concilio Libre utilizan las milagrosas técnicas forenses que se ven en las series más populares de la televisión actual, aunque solo sea por pura diversión.

•• Aprendiz de Muerte

Los secretos que he aprendido me permiten alterar el rostro de la muerte. Puedo hablar con aquellos espíritus que deambulan por nuestro mundo, y mis manos alcanzan el reino que ellos suelen habitar, ya sea para tenderlas como amigo o para golpear como enemigo. Puedo invocar ectoplasma, la sustancia que los muertos utilizan para manifestarse. Aquellos que son poseídos por estas sombras inquietas están bajo mi capricho, y puedo traerlas a nuestro mundo durante un tiempo. Hago que el acero se oxide o que la madera se pudra, y puedo silenciar el cántico espiritual que señala a alguien como Despertado para que pase desapercibido incluso ante los hechiceros más perceptivos.

Animar sombras (Muerte ••)

Idéntico al conjuro de "Moldear las sombras", salvo que con éste, es posible hacer que la oscuridad se mueva de un sitio a otro, aunque el lugar de destino no pueda albergar sombra alguna, como un rincón iluminado por una lámpara.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

La Velocidad de movimiento (dirigido por el lanzador como una acción refleja) es igual a Gnosis + Muerte + la Potencia del conjuro.

Fórmula del Mysterium: Némesis de la luz

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

A veces, la tarea de descubrir el conocimiento de los antiguos resulta más llevadera a plena oscuridad que con una linterna que disipe las sombras de la ignorancia.

Descomposición (Muerte ••)

El mago puede hacer que un objeto material se desgaste o se pudra.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Este conjuro reduce la Durabilidad de un objeto en un punto por éxito obtenido, pero no afecta a su Estructura (para ese efecto, consulta "Destruir objeto", página 120). La Durabilidad degradada no puede recuperarse por medios convencionales (no mágicos).

Fórmula de la Flecha adamantina: Cenizas a las cenizas

Reserva de dados: Resistencia + Intimidación + Muerte

Las armas normales no sirven de mucho contra los magos de la Flecha adamantina, pues son capaces de destruirlas con gran facilidad. Los Guardianes del Velo usan una fórmula similar (Aplomo + Intimidación + Muerte) para destruir equipos de vigilancia que se usen con el fin de obtener pruebas del mundo invisible.

Ectoplasma (Muerte ••)

El mago puede utilizar uno de sus orificios o los de un cadáver para crear ectoplasma (normalmente la boca o las fosas nasales). Esta sustancia blanquecina y opaca puede moldearse para que adquiera una forma deseada, aunque no es posible ocultarla para que parezca otro elemento distinto (a menos que se añada Materia 2 a la conjuración). El lanzador podría usarla como un espejo para permitir a cualquiera (incluyendo los Durmientes) ver fantasmas u objetos que se encuentren en el Crepúsculo.

Su uso más habitual es permitir a un fantasma Crepuscular manifestarse sin sufrir modificadores de dados por el lugar elegido o la presencia de mortales. El ectoplasma toma la forma de la propia imagen del fantasma.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los éxitos se reparten entre el Tamaño del ectoplasma (puntuación básica de 5 o menos, más uno por éxito asignado) y su consistencia. Su consistencia básica es como la de una telaraña, pero los éxitos adjudicados pueden hacer que sea más densa y detallada. Un fantasma que se manifiesta a través de un ectoplasma con un éxito de consistencia solo muestra rasgos muy vagos. Con dos éxitos, su cara puede ser reconocida por aquellos que lo conocieron en vida. Cinco éxitos hace que su aspecto sea real (excepto por su color blanquecino). Incluso con cinco éxitos (la consistencia máxima), un ser u objeto material puede atravesar el ectoplasma sin apenas resistencia. Un fantasma manifestado no sufre dolor cuando su "cuerpo" ectoplasmático recibe daños; lo único que se ve afectado es su aspecto.

El ectoplasma dura una hora o lo que quede de escena.

Fórmula del Concilio Libre: Espejo de misterio

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Muerte

Las manifestaciones espectrales son esenciales para la "nueva" definición del ocultismo. Esta fórmula permite a los magos del Concilio Libre facilitar la aparición de estos seres, especialmente ante los ojos de aquellos que se concentran en los aspectos científicos de la "cacería de fantasmas". Los hechiceros de la Escala de Plata utilizan el ectoplasma con seres u objetos Crepusculares para que sus aliados puedan estudiarlos o usarlos con otros conjuros.

Esconder el aura (Muerte ••)

El mago suprime su aura personal o la de otra persona. Básicamente, hace que caiga en un estado de somnolencia para reducir sus ondulaciones en el Tapiz y dificultar cualquier tipo de detección.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito impone una penalización de -1 en cualquier intento de examinar el aura del objetivo.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Ocultar lo sagrado

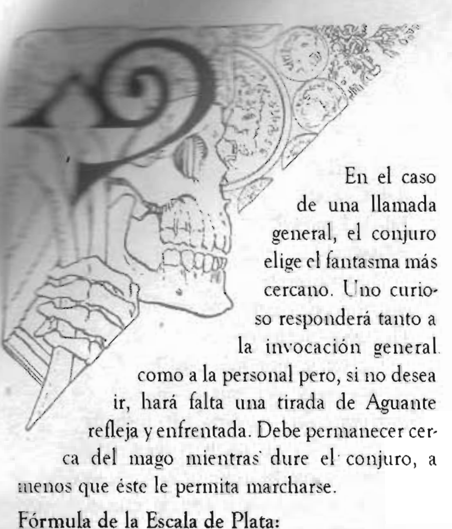
Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Muerte

Ocultar la verdad de los Misterios conlleva esconder la marca de poder dentro de uno mismo, especialmente cuando los enemigos de los Despertados están presentes. En territorio hostil, los magos del Mysterium también son conocidos por usar esta fórmula.

Invocación fantasmal (Muerte ••)

El mago invoca a un fantasma específico o envía una llamada general al más próximo dentro de su alcance sensorial. Puede dirigirse a alguno conocido, elegir un grupo concreto (fantasmas masculinos o de niños, por ejemplo), o incluso enviar una invocación general a todas las sombras que estén por las inmediaciones (en cuyo caso, responderá el más cercano). El fantasma irá junto al lanzador a su índice de velocidad normal, aunque tendrá como limitación la distancia máxima a la que puede alejarse de su ancla.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de forma refleja
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno



En el caso de una llamada general, el conjuro elige el fantasma más cercano. Uno curioso responderá tanto a la invocación general como a la personal pero, si no desea ir, hará falta una tirada de Aguante refleja y enfrentada. Debe permanecer cerca del mago mientras dure el conjuro, a menos que éste le permita marcharse.

Fórmula de la Escala de Plata: Convocar a los muertos

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Muerte contra Aguante

Hasta las sombras de los muertos acuden a la llamada de un mago de la Escala de Plata. Aunque el lanzador no puede obligar al fantasma a hacer lo que quiera sin conjuros más avanzados, siempre es posible persuadirlo por medios convencionales.

Máscara cadavérica (Muerte ●●)

El mago altera la apariencia de la muerte añadiendo o quitando rasgos a un cadáver. Podría hacer que un pequeño montón de cenizas de una persona que murió en un incendio se convierta en una herida de arma blanca en el cuello. De esta forma, es posible transformar un asesinato en una muerte por causas naturales, o usar una circunstancia inocente (un ataque al corazón o una caída por las escaleras) para acusar a alguien de un crimen que nunca cometió.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago puede añadir o quitar una herida o una condición enferma, como una laceración provocada por un cuchillo, una quemadura causada por un incendio, o un tumor cancerígeno en el hígado del objetivo.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Toque del sepulturero

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Muerte

Incluso el forense más experimentado puede ser engañado con esta fórmula. Gracias a ella, los Guardianes preservan la integridad de los Misterios. Los magos de la Flecha adamantina también deben ocultar de vez en cuando la verdad de un asesinato, por lo que no dudan en usar este conjuro (Astucia + Subterfugio + Muerte).

Otorgar visión umbría (Muerte ●●)

Idéntico al conjuro de Muerte 1 "Visión umbría", página 116, salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o a un ser sobrenatural, como un fantasma o un hombre lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuros con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula del Concilio Libre: Abrir el ojo cerrado

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Muerte

El mago convence al objetivo de que abra su tercer ojo. Aquellos que presencian la sombra de la Muerte nunca vuelven a ser los mismos. Es por eso que los hechiceros de la Flecha adamantina también utilizan este conjuro (Presencia + Persuasión + Muerte), para que nadie olvide la carga que su orden ha aceptado llevar.

Protección entrópica (Muerte ●●)

Robando vigor de un ataque inminente, un mago se protege de todo daño. El escudo del lanzador ataca a la vitalidad de un asalto dirigido contra él, erosionando su energía con una corrupción primordial.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Muerte. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir los intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica no se aplica contra los intentos de un oponente de realizar una presa sobre el lanzador (los Arcanos Espacio, Destino, Mente y Tiempo ayudan a hacer eso), pero puede servir para robar vigor de las tiradas de Fuerza + Pelea del oponente.

Fórmula de la Flecha adamantina: Escudo de huesos

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Aunque algunos de los privilegios que se obtienen por la familiaridad con la Muerte son muy dudosos, ningún Flecha cuestiona los beneficios de esta fórmula.

Recipiente de almas (Muerte ●●)

Ciertas culturas del pasado, como la egipcia, creían que el alma podía quedar atrapada en un recipiente para evitar su regreso al ciclo de la vida y la muerte. Este conjuro crea un receptáculo para ese fin.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cualquier objeto que pueda utilizarse para sellar líquidos sirve como recipiente de almas, ya sea una botella de vino, un tarro a presión o incluso un tupperware. Los éxitos de la conjuración hechizan el receptáculo para que un alma encerrada en su interior no pueda escapar.

La tapadera se mantiene cerrada con una pieza de metal o algo de cera. El alma está protegida de cualquier ataque. Si el recipiente se abre o se rompe, podrá escapar.

Con Muerte 3, el mago puede lanzar este conjuro con Duración indefinida.

Fórmula de la Escala de Plata: Urna de cenizas

Reserva de dados: Presencia + Pericias + Muerte (o Espíritu)

En la antigüedad, los magos de la Escala de Plata imponían un terrible castigo a los criminales: la privación del alma. Casi siempre era una sentencia temporal; el lanzador almacenaba el alma en un recipiente y luego la liberaba cuando su periodo de encarcelamiento tocaba a su fin.

Toque del sepulcro (Muerte ●●)

Gracias al lanzamiento de este conjuro, el mago obtiene el poder de interactuar físicamente con los fantasmas y objetos fantasmales en estado Crepuscular (los "objetos fantasmales" son casi siempre partes de las anclas de los seres inmateriales, que exhiben existencia efimérica incluso después de que sus contrapartidas físicas se hayan convertido en polvo). Podría sacar un martillo fantasmal de una habitación Crepuscular para poner un clavo en una pared material. O podría sacar una llave espectral de la cerradura en la que se rompió, y usarla para abrir la cerradura material.

También puede tocar fantasmas y ser tocado (o atacado) por ellos. Estos seres suelen ser fríos, pegajosos y, en muchos casos, perturbadores. Se sabe que algunos han causado daño por un contacto prolongado.

El lanzador no puede herir a los fantasmas ni afectar a proyecciones mentales o espíritus no muertos, como los espectros (consulta la página 72), incluyendo vampiros que usen la Disciplina de Proyección del Crepúsculo (necesita los Arcanos Espíritu y Mente, respectivamente, para poder hacerlo).

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los objetos sacados del Crepúsculo poseen Durabilidad 1 y se convierten en polvo nada más romperse, independientemente de su consistencia original. Estos objetos no son superiores a los que un mago podría adquirir en el mundo material, pero ser capaz de quitarle la pistola al fantasma cercano de un oficial de policía cuando el lanzador es atacado puede salvarle la vida.

Hay que tener en cuenta que los objetos encontrados en el Crepúsculo no siempre son los mismos que se podrían encontrar en el mundo material, ya que solo los que se rompen o se pierden se manifiestan en ese estado. Los objetos que sirven como anclas (o incluso aquellos que sirvieron una vez como anclas pero se han perdido en el mundo material, ya sea por destrucción o por el paso del

••• Discípulo de Muerte

Cuando hablo, los muertos cumplen mis órdenes. Camino entre aquellos que se demoran por el mundo, y puedo hacer que mi cuerpo parezca sin vida. Cuando necesito sirvientes o soldados, las tumbas me entregan sus cargas inertes. El acero y la piedra se convierten en polvo bajo las puntas de mis dedos, y debilito a los espíritus de los muertos para renovar mis propias fuerzas. Si quiero, puedo extraer el alma de los vivos de sus prisiones de carne, y dejar sus cascarones desprovistos de pasión y deseo.

tiempo) también pueden aparecer en el Crepúsculo. Algunos objetos Crepusculares están hechos de magia; consulta el conjuro "Objeto fantasmal", página 121.

Fórmula del Mysterium: Dominación cenicienta

Reserva de dados: Destreza + Supervivencia + Muerte

Muchos de los objetos que buscan los magos del Mysterium se han perdido con el paso del tiempo. En ocasiones, estas reliquias dejan atrás sombras de sí mismos que pueden estudiarse o utilizarse.

Animar cadáver (Muerte •••)

A veces, no es suficiente con tener sirvientes vivos. Un ser humano normal, sin importar lo fiable que sea, posee la capacidad de traicionar a sus semejantes. Si se le suelta la lengua ya sea por persuasión, obligación mágica o tortura, es capaz de traicionar la confianza de su amo. ¿Qué puede hacer un nigromante para evitar una situación como ésa? Muy sencillo. Utilizar el conjuro Animar cadáver; gracias a él, los cadáveres cobran vida y se convierten en esclavos leales. Su falta de astucia y motivación queda compensada por la determinación que exhiben en el cumplimiento de su deber.

Por regla general, poseen un nivel de razonamiento similar al de un perro inteligente. Comprenden ciertos estímulos visuales (como abrir una puerta para darle a entender que debe protegerla) y auditivos ("¡Defiéndeme!"), pero no pueden realizar acciones que requieran de intelecto. Tienen una memoria limitada, y son incapaces de llegar a conclusiones lógicas (aunque pueden recordar que su amo les cambia la ropa una vez al día, no pueden determinar que probablemente vuelva a hacerlo a la mañana siguiente). No gozan de iniciativa propia.

No son más fuertes de lo que eran cuando estaban vivos, pero nunca se cansan y no sienten dolor. No necesitan comer o dormir, y cumplirán cualquier tarea hasta sus últimas consecuencias, aunque eso signifique quedar mutilados por el camino. No experimentan miedo ni deseo de preservación, y no disponen de una mente tal y como la entendemos para que otros puedan controlarla. Aun así, el control que ejerce su amo sobre ellos puede acabar si otro nigromante intenta lanzarles este conjuro.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Sólo se necesita un éxito para animar un cadáver. Los éxitos adicionales determinan el nivel de control del mago. Alguien que intente arrebatárselo con el lanzamiento de este conjuro debe superar los éxitos del lanzador original. Cada éxito también puede utilizarse para mejorar los rasgos Físicos (pero no los Mentales ni los Sociales) en una proporción de uno a uno.

Fórmula de la Escala de Plata: Resurrección y obediencia

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Muerte

La mayoría de los magos de la Escala de Plata no sienten remordimientos por la creación de zombis, ya que ven los cadáveres como cáscaras materiales desprovistas de alma. Estos sirvientes encajan como un guante en el temperamento totalitario de la orden, de ahí que pocos miembros protesten por su mal uso. El resto de los hechiceros crea muertos vivientes para muchos propósitos, desde labores de defensa hasta simples misiones para asustar a los intrusos.

Zombis

Cada zombi creado por el conjuro "Animar cadáver" (uno por factor de Objetivo) posee los siguientes rasgos básicos:

Atributos: Poder 1, Precisión 1, Aguante 2

Tamaño: 5 (o menos si el cadáver es pequeño)

Velocidad: 1*

Iniciativa: 1*

Defensa: 1*

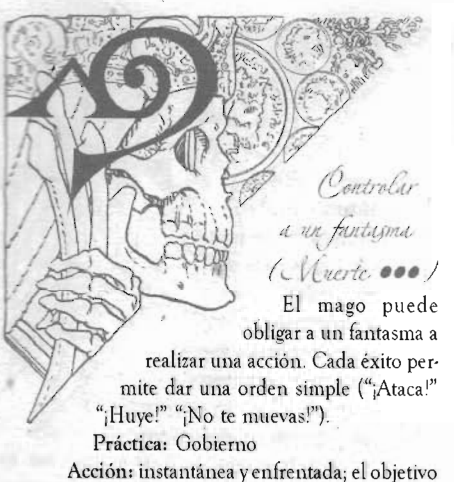
* Estos rasgos comienzan en 1, sin importar las puntuaciones de los Atributos; el lanzador debe invertir éxitos en una proporción de uno a uno para aumentarlos.

Los zombis no sufren penalizaciones por heridas y no sanan de forma natural. Los daños contundentes, letales y agravados se anotan como siempre, pero nunca producen incapacitación; la criatura seguirá actuando hasta que su último punto de Salud se pierda por daño agravado.

Cuando la última casilla de Salud (la del extremo derecho) se marque como daño contundente, no se necesitará ninguna tirada para permanecer consciente. Cuando la casilla se tache con daño letal, la criatura no caerá ni comenzará a sangrar hasta morir; seguirá tan campante. Cualquier daño posterior se actualizará a agravado. Una vez que ocurra, el cadáver perderá partes corporales con cada nueva herida actualizada hasta que solo sea un montón de carne putrefacta (el Narrador decide qué partes caen con cada herida).

Un zombi continúa descomponiéndose. Sufre un punto de daño letal cada periodo de tiempo, medido en días, igual a su Aguante. Una criatura con Aguante 3 sufrirá un punto de daño letal cada tres días.

Los zombis creados con este conjuro poseen una vulnerabilidad a un tipo específico de ataque, como el fuego, el daño cerebral o un sello místico. Si un zombi sufre al menos un punto de daño letal o agravado de un ataque al que es vulnerable, quedará destruido al instante. El lanzador elige la vulnerabilidad de la criatura durante la conjuración, a menos que sacrifique un éxito (aparte del necesario para animar el cadáver) para hacerlo indestructible. Los zombis indestructibles solo pueden ser destruidos cuando su última casilla de Salud se tache con daño agravado.



Controlar a un fantasma (Muerte ●●●)

El mago puede obligar a un fantasma a realizar una acción. Cada éxito permite dar una orden simple ("¡Ataca!" "¡Huye!" "¡No te muevas!").

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de forma refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Las órdenes más complejas requieren varios éxitos. Por ejemplo, para "¡Ve a la mansión de la condensa y roba el Diamante Borgia!" podrían hacer falta tres éxitos.

Si el fantasma no ha completado la orden antes de que expire la Duración del conjuro, no tiene que terminar el trabajo en ese momento. Pero debe hacerlo lo más pronto posible.

Fórmula de la Escala de Plata: Palabra de dolor

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Muerte contra Aguante

Los muertos pueden ser aliados muy poderosos, y los magos de la Escala de Plata no malgastan ningún recurso. Algunos usan las sombras de los difuntos como simples tropas de ataque, aunque los más astutos les obligan a revelar conocimientos o a usar sus habilidades en la búsqueda de otros objetivos. Los hechiceros del Mysterium utilizan una fórmula muy similar (Manipulación + Intimidación + Muerte) para aprovechar la tendencia que tienen los fantasmas a reunir todo tipo de secretos.

Crear sombras (Muerte ●●●)

Idéntico al conjuro de "Moldear las sombras", página 115, y al de "Animar sombras", página 117, salvo que con éste, es posible crear oscuridad de la nada. Además, su forma semi sustancial le permite tocar cosas e incluso actuar como una barrera débil.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El mago crea un parche de oscuridad de un metro de radio o de cuatro metros cúbicos de volumen. Cada éxito otorga a la sombra Fuerza 1 (usada para levantar objetos) o Durabilidad 1. No es un objeto material, por lo que no tiene Estructura. Los ataques dirigidos contra la barrera (si está siendo utilizada como cobertura) deben enfrentarse a su Durabilidad, pero no le causarán daño.

Fórmula del Concilio Libre: Hijo de la medianoche

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Invocando una sombra impenetrable, un mago del Concilio Libre puede crear una barrera que sirva como cobertura contra los ataques a distancia, conjurar una criatura que atemorice a los intrusos, o usar un ariete para derribar una puerta.

Destruir efimeria (Muerte ●●●)

El mago ataca místicamente a un objeto efimérico.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Los éxitos que superen la Durabilidad del objeto (la mayoría de los objetos efiméricos tienen Durabilidad 1) se aplican a su Estructura como daño agravado. Este conjuro no afecta a los seres efimé-ricos como los fantasmas (o cualquier otra cosa con un rasgo de Corpus y no de Estructura).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Romper las ataduras

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Muerte

Se sabe de objetos efiméricos que ejercen una presión invisible en el mundo material, haciendo que los Durmientes actúen de forma extraña e inexplicable. En estos casos, los Guardianes del Velo suelen destruir dichos objetos para preservar los secretos del mundo mágico.

Destruir objeto (Muerte ●●●)

El mago ataca místicamente a un objeto material.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea

Duración: instantánea

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos que superen la Durabilidad del objeto se aplican a su Estructura como daño agravado.

Fórmula de la Flecha adamantina: Romper las cadenas

Reserva de dados: Aplomo + Pericias o Ciencia + Muerte

Las porras y las pistolas que se convierten en polvo no representan ninguna amenaza para un mago de la Flecha adamantina. Los Guardianes del Velo usan una fórmula muy similar (Compostura + Pericias o Ciencia + Muerte) en la búsqueda de sus objetivos.

Devorar a los muertos (Muerte ●●●)

Aunque cualquier mago puede sacrificar a un ser vivo para obtener Maná (consulta la página 68), este conjuro es un acto de canibalismo mágico que permite recuperar fuerzas de los moribundos sin necesidad de matarlos (aunque sin duda les hará daño).

Un hechicero puede o bien extraer energía de un ser humano vivo para recuperar puntos de Voluntad o "consumir" su Patrón para obtener Maná. El conjuro no funciona ni con animales ni con vampiros u otros muertos vivientes; si se lanza sobre alguno, no ocurrirá nada. En general, se necesita un ser humano normal y corriente, y cualquier intento de apartarse de esta metodología no causará ningún efecto en el lanzador.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

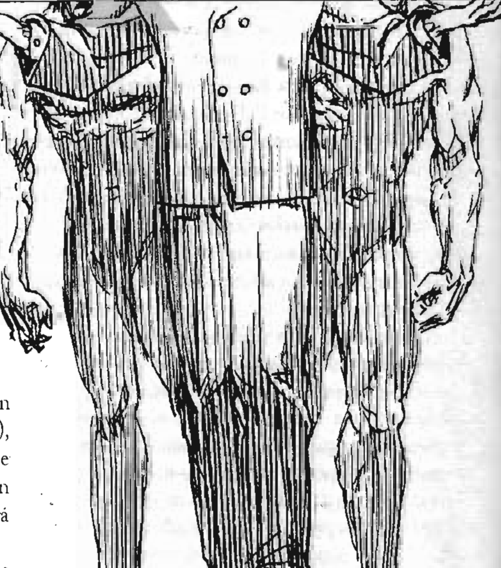
Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe mantener quieto al objetivo con una tirada de Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la victima. Si tiene éxito, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Muerte 4, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Muerte 5 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Cada éxito permite recuperar un punto de Voluntad extrayéndolo de una persona que haya sufrido al menos una herida agravada durante la escena actual (incluyendo una que haya perdido todos sus puntos



de Salud con daño letal y ahora sufra de daño agravado). El límite máximo lo pone el número de puntos de Voluntad que le quede a la víctima.

El mago también puede consumir el Patrón de una persona y convertirlo en puntos de Maná. Cada éxito inflige una herida letal y otorga al lanzador un punto de Maná. Si la víctima es un hechicero, sus propias reservas de Maná no se verán afectadas, ya que este conjuro roba energía directamente de su Patrón. Hay que usar el conjuro de Cardinal 5 "Extraer Maná" (consulta la página 189) para poder absorber el Maná de una persona Despertada. La extracción directa requiere una conjuración separada de la versión consumidora de Voluntad, aunque ambos efectos pueden combinarse usando las reglas normales de combinar conjuros (consulta "Conjuros combinados", página 110).

El hechizo solo puede utilizarse una vez por persona. Para volver a usarlo con el mismo individuo, es necesario infligirle un nuevo nivel de daño agravado.

Fórmula del Concilio Libre: Transferencia energética

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Muerte

Los magos del Concilio Libre con una mentalidad científica ven este conjuro como un medio de conservar la energía, tomándola de los moribundos antes de que se disipe por completo. Los Despertados más tradicionales reconocen la fórmula por lo que es. Pese a tenerlo claro, casi todos la usan.

Esconder la fuerza vital (Muerte •••)

El mago puede ocultar temporalmente su fuerza vital. Mientras se encuentre en este estado, aparentará estar muerto; por desgracia para él, eso significa experimentar los típicos síntomas físicos de la muerte, excepto la descomposición (el rigor mortis, el deterioro de las encías, la acumulación de sangre en el fondo del cuerpo y demás). La mente y el espíritu están ausentes.

Práctica: Velado
Acción: instantánea (o refleja con Voluntad 1)
Duración: prolongada (una hora)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago decide qué desencadenante le saca de su nuevo estado (como ser golpeado o escuchar el ladrido de un perro). Mientras no ocurra, seguirá muerto hasta que la Duración del conjuro expire. Una vez despierto, sus tiradas Sociales quedarán penalizadas con un -1 por cada cuatro horas que estuvo bajo los efectos del conjuro (hasta un máximo de -5). Un personaje con aspecto de muerto viviente causará terror y repugnancia. Las penalizaciones se reducen en un dado por cada hora que permanezca despierto, a medida que recupera poco a poco su constitución natural.

Es normal que este conjuro se lance como discreto, ya que puede servir para aparentar que el mago murió por causas naturales. Gastando un punto de Voluntad, podrá conjurarlo de forma refleja tan pronto como ocurra algo que pueda utilizar de excusa para su fallecimiento, como un ataque enemigo.

El conjuro de Muerte 1 "Visión umbría" (página 116) permite a un hechicero detectar que un cuerpo aparentemente muerto no lo está en realidad, aunque la Potencia de ese hechizo debe igualar o superar la del Esconder la fuerza vital.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Descender a la tumba

Reserva de dados: Compostura + Subterfugio + Muerte

No hay muchas personas que interroguen a un cadáver, y los Guardianes cuyas actividades han quedado comprometidas usan a veces esta fórmula para evitar las preguntas difíciles. Aunque puede resultar problemático que un cadáver desaparezca del tanatorio local, es mejor eso que ser arrestado o asesinado de verdad. En ocasiones, los magos de la Escala de Plata han falsificado sus propias muertes para empezar una nueva vida y dejar atrás la anterior.

Moldear efimeria (Muerte •••)

Los objetos y lugares inanimados dentro del Crepúsculo o del Reino umbrío están hechos de una sustancia llamada *efimeria*. El mago puede reforzar o degradar la Durabilidad de este elemento para construir algo; podría crear una bicicleta a partir de una pila de metal o una lanza a partir de un trozo de madera. El mago no puede afectar a la efimeria animada, como un espíritu de la naturaleza o un espectro. Hacerlo requiere el Arcano Espíritu.

Práctica: Perfeccionamiento o Tejedura
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Sólo se necesita un éxito para rehacer un objeto (si la nueva forma es muy compleja, el Narrador podría imponer penalizaciones en la conjuración). Puede añadirse un punto de Durabilidad por éxito posterior. En el caso de armas o armaduras, los éxitos también pueden asignarse a la bonificación del arma o a la protección de la armadura.

Fórmula del Mysterium: Armero espiritual

Reserva de dados: Destreza + Pericias + Muerte

Los hechiceros del Mysterium usan esta fórmula para fabricar objetos útiles antes de extraerlos del Reino umbrío y usarlos en el mundo material. A veces los crean como regalos para espíritus o fantasmas.

Mortaja entrópica (Muerte •••)

El mago puede lanzar el conjuro "Protección entrópica" (página 118) sobre otra persona.

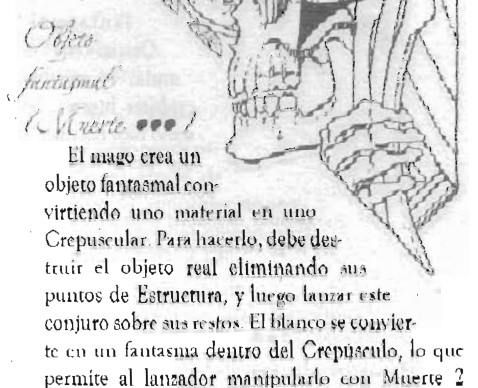
Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El objetivo gana un punto de armadura por círculo que tenga el lanzador en el Arcano Muerte. Puede aumentarse la Duración a un día con el gasto de un punto de Maná.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Mortaja de tristeza

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Muerte

Los Guardianes protegen a sus objetivos con este conjuro, aunque algunos encuentren su aura perturbadora.



Objeto fantasmal (Muerte •••)

El mago crea un objeto fantasmal convirtiendo uno material en uno Crepuscular. Para hacerlo, debe destruir el objeto real eliminando sus puntos de Estructura, y luego lanzar este conjuro sobre sus restos. El blanco se convierte en un fantasma dentro del Crepúsculo, lo que permite al lanzador manipularlo con Muerte 2 (consulta "Toque del sepulcro", página 118).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula del Mysterium: Consagración Crepuscular

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo o Ciencia + Muerte

Los magos del Mysterium llenan sus sanctasanctórums con objetos Crepusculares, listos para ser utilizados con el conjuro "Toque del sepulcro". Los hechiceros del Concilio Libre aprenden una versión de esta fórmula con la Habilidad de Ciencia en lugar de Ocultismo.

Puerta fantasmal (Muerte •••)

El mago crea un portal que lleva a aquellos que lo atraviesen a un estado de existencia Crepuscular. Se convierten en seres Crepusculares hasta que salgan del portal. Mientras estén en el Crepúsculo, pueden tocar a las criaturas inmateriales, coger objetos fantasmales o leer libros allí ocultos. También pueden enzarzarse en combate físico o mágico con los fantasmas y dañar sus Corpus.

Práctica: Tejedura
Acción: extendida (número total = a la fuerza de la Celosía local)
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

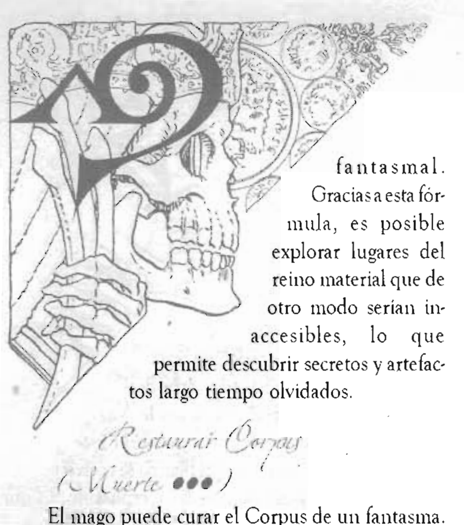
En un turno, solo una persona de Tamaño 5 o inferior puede atravesar el portal (las más grandes requieren dos). Cada éxito en la conjuración permite al mago ampliar el portal lo suficiente para que una persona adicional pueda entrar en el mismo turno.

Con Muerte 4, el mago tiene la opción de lanzar el conjuro como una acción instantánea y limitar quién puede entrar (o salir) por el portal.

Fórmula del Mysterium: Cruce de caminos

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Muerte

Una cosa es hablar con los muertos y aprender sus conocimientos, pero otra muy distinta es convertirse en un fantasma y relacionarse con ellos en un estado



fantasmal. Gracias a esta fórmula, es posible explorar lugares del reino material que de otro modo serían inaccesibles, lo que permite descubrir secretos y artefactos largo tiempo olvidados.

Restaurar Corpus (Muerte ●●●)

El mago puede curar el Corpus de un fantasma.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Se restaura un punto de Corpus por éxito obtenido.

Fórmula del Concilio Libre: Cataplasma espectral

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Muerte

Algunos magos prefieren controlar a los muertos antes que pedirles [illegible] miembros del Concilio L[illegible] demostrar que es posi[illegible] miel que con vinagre. Ayudar a los fanta[illegible] puede sentar los cimientos de una a[illegible]ica amistad. Los magos de la Flecha a[illegible]antina usan su propia versión (Aplomo + Muerte) para curar a las sombras que hayan sido enviadas a la batalla.

Segar el alma de un Durmiente (Muerte ●●●)

El mago extrae el alma de un Durmiente. Mientras el cuerpo esté separado de ella, la víctima sufrirá todas las agonías típicas por no tener alma. Consulta "La pérdida del alma", página 224.

Práctica: Deshilado

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe tocar al objetivo mientras dure la conjuración. Si pierde el contacto, perderá todos los éxitos acumulados (con Muerte 5, puede lanzar el hechizo dentro de su alcance sensorial. No puede conjurarse empáticamente). Ni que decir tiene que la víctima debe ser incapaz de moverse o escapar durante ese tiempo. Confiar en una maniobra de presa no es lo más recomendable, ya que la víctima tiene la oportunidad de escapar cada turno y la conjuración podría llevar horas.

El número total a alcanzar es igual a la Voluntad de la víctima. Sólo se puede realizar un número limitado de tiradas igual al Aplomo + Compostura del lanzador. Si el conjuro falla, no podrá lanzarse de nuevo sobre el mismo objetivo hasta que pasen al menos 24 horas.

El objetivo realiza una tirada refleja y enfrentada de Aplomo para oponerse a cada una de las tiradas del lanzador. Si tiene éxito en cualquiera de ellas, la conjuración fracasará.

Mientras el alma esté fuera de su cuerpo, existirá en estado Crepuscular. El mago que lanzó el conjuro puede verla y tocarla. La mayoría usa un Recipiente de almas para evitar que pueda escapar.

Un alma puede ser devuelta a su cuerpo con Espíritu 3 ("Restaurar alma perdida", página 205), protegida con Cardinal 4 ("Armadura del alma", página 183) y reclamada con Destino 4 ("Destruir vínculo", página 132). Con Muerte 5, es posible separar el alma de un Despertado.

Fórmula de la Flecha adamantina: Despojar a los perversos

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Muerte

Los magos de la Flecha adamantina aseguran que su orden usaba esta fórmula en la Atlántida para castigar a los criminales. Como resulta difícil de lanzar con sutileza, pocos Guardianes del Velo recurren a ella, a no ser que crean que pueden hacerlo en secreto. E incluso entonces, casi nunca lo harán a menos que sea para poner fuera de juego a un Durmiente perseverante.

Atadura espiritual (Muerte ●●●●)

El mago puede atar un alma robada a su cuerpo o al de otra persona, pero solo si él o el objetivo no tienen ninguna.

Práctica: Modelado

Acción: extendida (número total = uno para el alma de un Durmiente, Gnosis para la de un mago)

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El número total de éxitos a conseguir es igual a la Gnosis del recipiente, o a uno si el objetivo es un Durmiente. El alma pasa a formar parte de su cuerpo.

Fórmula del Concilio Libre: Restauración

Reserva de dados: Compostura + Empatía + Muerte

Esta fórmula, usada para que una persona que se ha quedado sin alma pueda tener una, ha preservado la cordura de muchas víctimas de guerra.

Carne putrefacta (Muerte ●●●●)

Este conjuro, uno de los asaltos místicos más crueles del mundo mágico, destruye la forma física de un ser vivo. La carne se pudre, los huesos se deforman, se rompen y se convierten en cenizas, y los órganos se vuelven cancerígenos. Aunque cada componente por separado puede parecer de origen natural, todos juntos resultan inconfundibles. Cualquiera que presencie sus efectos, sabrá enseguida que se trata de algo sobrenatural.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe mantener quieto al objetivo con una tirada de Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la víctima. Si lo consigue, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Muerte 5, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Muerte 6 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Cada éxito inflige un punto de daño letal al objetivo. Con Muerte 5, se puede causar daño agravado a cambio de un punto de Maná.

Además, debido a la horrible apariencia de la víctima, cada éxito impone una penalización de -1 en todas sus tiradas Sociales (esta penalización no se acumula con lanzamientos posteriores del mismo conjuro; usa la penalización más alta de entre todas ellas).

Fórmula de la Flecha adamantina: Diente de Kali Ma

Reserva de dados: Fuerza + Intimidación + Muerte – Resistencia

Cuando un mago de la Flecha adamantina necesita *matar* a alguien y hacerlo con rapidez, esta fórmula es su mejor opción. El resto de las órdenes usa un conjuro similar.

Casa encantada (Muerte ●●●●)

El mago hace que un Durmiente que esté moribundo o haya muerto en la última hora quede atado a un ancla física (con el Durmiente moribundo, no surtirá efecto hasta que muera físicamente, siempre y cuando lo haga antes de que la Duración expire).

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo (Durmiente) o Aguante (fantasma) de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

●●●● Adepto de Muerte

Encadeno a los muertos a esta Tierra, y les obligo a molestar a los vivos o a habitar sus cáscaras putrefactas. Camino entre los fantasmas cuando así lo deseo y, con una sola palabra, hago que aquellos que viven y respiran parezcan muertos incluso para los más perceptivos. Si quisiese, podría robar un alma y atarla a mi cuerpo.

El mago debe gastar un punto de Maná para crear un ancla con la que atar al fantasma, lo cual en este caso no tiene por qué ser un objeto apreciado por la víctima.

Los éxitos restantes pueden aumentar la Duración:

Éxitos	Duración
2 éxitos	Dos horas (o 24 horas con Muerte 5)
3 éxitos	12 horas (o dos días con Muerte 5)
4 éxitos	24 horas (o una semana con Muerte 5)
5 éxitos	Dos días (o un mes con Muerte 5)
6 éxitos	Cuatro días (o indefinidamente con Muerte 5; solo con los fantasmas, no con los moribundos)

Con Muerte 5, un mago puede atar el alma de un Despertado o de un fantasma que lleve muerto mucho tiempo.

Fórmula de la Escala de Plata: Inquietud eterna

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Muerte contra Aplomo (Durmiente) o Aguante (fantasma)

En ocasiones, ni siquiera la muerte es un castigo suficiente para los enemigos de la Escala de Plata. Esta fórmula permite a un mago atar el espíritu de una persona moribunda o recién fallecida a un lugar específico. El lanzador puede dar órdenes a la sombra a través de otros conjuros o dejarla a su libre albedrío. Los miembros del Mysterium realizan una atadura similar (Inteligencia + Persuasión + Muerte) como forma de ahuyentar a aquellos que intenten robar sus conocimientos.

Destruir el aura (Muerte ••••)

El mago destruye permanentemente su aura actual, que ya no podrá ser detectada a través de la magia.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago desarrolla una nueva aura al final de la semana con una resonancia basada en sus acciones y personalidad (consulta "Resonancia", página 225). Hasta que vuelva a aparecer, todos aquellos que usen conjuros para percibir el aura se sorprenderán ante la ausencia de la misma; un suceso la mar de sobrenatural.

Fórmula del Concilio Libre: Empezar de cero

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Muerte

El Concilio Libre representa en muchos aspectos un nuevo comienzo, y esta fórmula demuestra que la Muerte es solo la entrada a una nueva vida. Los magos poderosos de las otras órdenes recurren a esta fórmula cuando sus auras se vuelven demasiado conocidas.

Enervación (Muerte ••••)

El lanzador puede absorber el vigor de una persona y dejarla sin fuerzas, hasta el punto de no poder levantar ni siquiera una pequeña piedra.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago debe mantener quieto al objetivo con una tirada de Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la víctima. Si lo consigue, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Muerte 5, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Muerte 6 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Cada éxito resta un círculo del Atributo de Fuerza del objetivo. La cantidad máxima a la que puede reducirse es igual a los círculos del mago en el Arcano Muerte (reducir la Fuerza también reduce la Velocidad de la víctima).

Fórmula de la Flecha adamantina: Peso de la tumba

Reserva de dados: Presencia + Ocultismo + Muerte

Si carece de la fuerza para levantar su arma, un enemigo sin otros recursos para poder hacerlo se encuentra indefenso. Los Flechas atacan a la energía de sus enemigos para asegurar la victoria. Todas las órdenes le sacan algún provecho a esta fórmula. Los del Mysterium, por ejemplo, utilizan una muy parecida (Manipulación + Ocultismo + Muerte) para reducir la Velocidad de sus perseguidores.

Esconder la fuerza vital de otro (Muerte ••••)

El lanzador puede ocultar temporalmente la fuerza vital de otra persona. Los efectos son los mismos que los del conjuro "Esconder la fuerza vital", página 121.

Práctica: Velado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

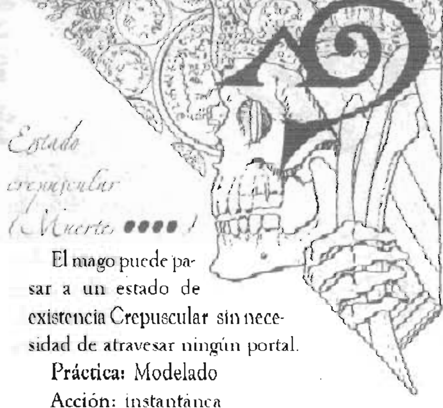
El mago debe mantener quieto al objetivo con una tirada de Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la víctima. Si tiene éxito, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Muerte 5, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Muerte 6 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Si el objetivo es atacado o herido de alguna otra forma durante el tiempo que aparente estar muerto, el conjuro se romperá de inmediato y la víctima despertará. Mientras esté "muerto", no experimentará nada, como si estuviese en un profundo sueño.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Muerte prematura

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Muerte contra Compostura + Gnosis

Cuando todo lo demás falla y un Guardián del Velo no desea matar a un Durmiente problemático, puede usar esta fórmula para que aparente estar muerto. Luego se lleva el "cadáver" y le ayuda a comenzar una nueva vida en otro lugar. Los Flechas adamantina en áreas consumidas por la guerra lanzan este conjuro para ayudar a sus aliados a infiltrarse en territorio enemigo.



Estado crepuscular (Muerte ••••)

El mago puede pasar a un estado de existencia Crepuscular sin necesidad de atravesar ningún portal.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Tanto la ropa como el equipamiento del lanzador adquieren un estado Crepuscular, incluyendo todo lo que esté tocando durante la conjuración. Puede volver a la normalidad con solo cancelar el hechizo.

Fórmula del Mysterium: Un paso adelante

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Muerte

Esta fórmula, más precisa que cualquier portal que lleve a un estado de no vida, permite a un miembro del Mysterium escapar de toda persecución terrenal. Si vale, causa nuevos problemas, pero la mayoría de los hechiceros afirman que es mejor caminar entre los muertos de esta forma que unirse a ellos de la manera tradicional.

Necrario (Muerte ••••)

El mago evita que el espíritu de una persona fallecida recientemente salga de su cuerpo. La conjuración debe comenzar en menos de una hora después de la muerte del objetivo. La fórmula crea lo que algunos llaman un necrario; el alma habita un cuerpo que no se descompone mientras dure el conjuro.

El lanzador otorga al necrario una o más Pasiones relacionadas con un cierto objetivo (venganza, salvación, etc.).

Práctica: Modelado

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

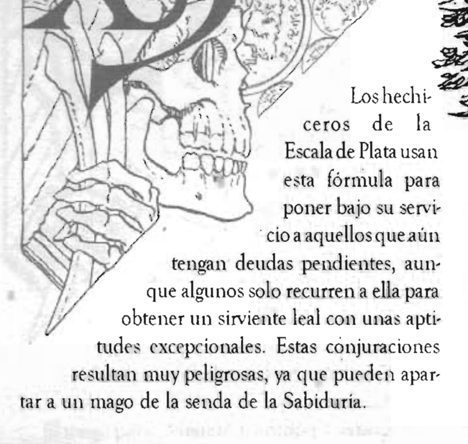
Sólo se necesita un éxito para animar un cadáver e inculcarle una Pasión. Los éxitos adicionales se añaden al número total para mejorar los rasgos del necrario, en una proporción de uno a uno.

Aunque el objetivo esté muerto, se utiliza el Atributo de Aplomo que tuvo en vida para enfrentarse al conjuro.

Con Muerte 5, el lanzador puede hacer que un mago que falleció recientemente se convierta en un necrario, aunque ya no será capaz de utilizar su magia (se enfrenta con Aplomo + Gnosis).

Fórmula de la Escala de Plata: El deber es lo primero

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Muerte



Los hechiceros de la Escala de Plata usan esta fórmula para poner bajo su servicio a aquellos que aún tengan deudas pendientes, aunque algunos solo recurren a ella para obtener un sirviente leal con unas aptitudes excepcionales. Estas conjuraciones resultan muy peligrosas, ya que pueden apartar a un mago de la senda de la Sabiduría.

Necrarios

Estos muertos vivientes poseen los mismos Atributos y Habilidades que tenían en vida, pero pierden un círculo de Compostura (debido a su naturaleza obsesiva) y otro de Astucia (debido a la desunión entre cuerpo y espíritu). Los necrarios no pueden recuperar puntos de Voluntad.

La criatura dispone de una reserva de puntos de Esencia igual a su Aplomo +5, y puede tener una cantidad máxima igual a 10 + Aplomo. Pierde un punto de Esencia al día.

En lugar de Virtudes y Vicios, el necrario tiene Pasiones (el lanzador puede otorgar una nueva por éxito añadido al número total del conjuro). Podría ser "vengar un asesinato" (incluyendo el suyo propio), "proteger a Sarah", o "robar un grimorio". Siempre que el necrario realice una acción que promueva el cumplimiento de su Pasión, tira un número de dados: uno si las acciones apenas benefician a la Pasión y cinco (el máximo) si están directamente relacionadas con ella.

Cada éxito otorga a la criatura un punto de Esencia.

Los necrarios disponen de un Numen espiritual, un poder que pueden usar para alcanzar sus Pasiones. El lanzador puede otorgar Númenes adicionales, uno por cada dos éxitos añadidos al número total del conjuro extendido.

Animar fantasma (Muerte ●●●●●)

El mago revitaliza a un fantasma y lo convierte en un reflejo espiritual de la persona que fue en vida. Además, hace que las entidades más antiguas se vuelvan más poderosas.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Cada éxito aumenta uno de los tres Atributos de un fantasma en un círculo o le otorga un punto de Esencia (esta bonificación no puede hacer que una entidad posea más Esencia de la que tendría normalmente).

Fórmula del Mysterium: Reminiscencia de la carne

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Muerte

Los fantasmas son aliados muy poderosos. Alimentados con esta fórmula, pueden realizar proezas que van más allá de sus capacidades. Muchos magos del Mysterium la utilizan para sobornar a los muertos. Gracias a ella, un Guardián (Aplomo + Ocultismo + Muerte) puede expulsar a una sombra de su ancla para que otra ocupe su lugar.

●●●●● *Maestro de Muerte*

Me relaciono con la muerte como si fuese un fiel aliado. Absorbo las almas tanto de los vivos como de los muertos, lo que me permite fortalecer mis energías con sus fuerzas. Borro cualquier rastro de la magia y separo sus Patrones. Las sombras que partieron este mundo en el pasado se postran ante mi voluntad.

Apagar la chispa (Muerte ●●●●●)

El mago puede disipar cualquier hechizo sin importar qué Arcano se haya utilizado para crearlo. No necesita Cardinal 1 ni ningún otro conocimiento, pero debe tener Visión de mago para poder percibir el conjuro objetivo.

Práctica: Ruptura
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Los éxitos se comparan con la Potencia del conjuro objetivo. Si lo igualan o superan, el efecto se disipa.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Prohibición

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Muerte

Para proteger los Misterios, los Guardianes del Velo están dispuestos a emplear medidas drásticas. Esta fórmula destruye un conjuro por completo, y los Durmientes que no lo hayan percibido antes nunca sabrán que existió. Los miembros del Concilio Libre son conocidos por usar una variante (Manipulación + Ocultismo + Muerte) para demostrar que la magia no es tan infalible como piensan algunos.

Destruir Maná (Muerte ●●●●●)

El mago puede destruir Maná.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea; resta el Aplomo del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Puede destruirse un punto de Maná por éxito, sin importar cómo se almacene (en forma de tass, dentro de un artefacto, o como reserva personal de un mago).

Fórmula de la Flecha adamantina: Animal sin dientes

Reserva de dados: Fuerza + Intimidación + Muerte – Aplomo

Un arma sin munición resulta inútil. Aunque no se puede decir lo mismo de un mago sin Maná, un hechicero pierde muchas de sus aptitudes si no dispone de reservas suficientes. Los Flechas disfrutan usando esta fórmula contra enemigos que dependan de una magia avanzada.

Devorar a los vivos (Muerte ●●●●●)

El mago consume la fuerza vital de un ser vivo o de un fantasma. Lo mismo que puede hacer con una persona enferma bajo las sombras de la muerte, ahora puede hacerlo con un alma saludable para revitalizar sus reservas de Maná o robar su voluntad. También puede devorar cualquier fantasma próximo a fin de obtener sus energías espirituales.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia (ser vivo) o el Aguante (fantasma) del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Este conjuro funciona exactamente igual que "Devorar a los muertos", página 120, salvo que el mago puede lanzarlo sobre un objetivo saludable (uno que no sufra de daño agravado) o un fantasma cercano (lo que dañaría su Corpus). También debe mantener quieta a la víctima (a menos que tenga Muerte 6, lo que le permite lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial como una acción instantánea).

Fórmula de la Flecha adamantina: Botín del victorioso

Reserva de dados: Manipulación + Intimidación + Muerte – Resistencia (ser vivo) o Aguante (fantasma)

Este conjuro permite a aquellos que llevan la carga de una batalla ser los primeros en saborear los frutos de la victoria. Así funciona la lógica de la Flecha adamantina, cuyos miembros usan esta fórmula para destruir a sus enemigos, mientras al mismo tiempo recuperan sus reservas tanto de voluntad como de poder místico. Los magos de la Escala de Plata también sienten predilección por este tipo de magia, eliminando a aquellos que manifiestan su rebeldía a través de la fuerza de las armas.

Invocar a los muertos (Muerte ●●●●●)

El mago puede invocar a un fantasma desde el Inframundo, haciendo que aparezca cerca de él y dentro del Crepúsculo. Según la mayoría de los magos, el Inframundo es el lugar donde acaban todos los fantasmas sin anclas. El lanzador puede usar otros conjuros para obligar a la entidad a manifestarse. Se utiliza principalmente para aprender los secretos de los difuntos, como la localización de un tesoro perdido o la existencia de un heredero desconocido.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de forma refleja

Duración: especial

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El mago puede formular al fantasma una pregunta por éxito. Una vez que las haya respondido, volverá al Inframundo (el lanzador solo puede esperar como máximo cinco turnos entre pregunta y pregunta, o la entidad se marchará). Sus respuestas son fiables y directas, aunque si una pregunta no es clara y concisa, entonces el fantasma podría malinterpretarla y dar una contestación equivocada.

Fórmula de la Escala de Plata: Exigir una audiencia a los difuntos

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Muerte contra Aguante

Ni siquiera los habitantes del Inframundo están fuera del alcance para alguien que ha alcanzando la maestría absoluta en el Arcano Muerte. Los magos de la Escala de Plata son conocidos por reunir todo tipo de información con esta fórmula, muchas veces relacionada con el aumento de poder. Los miembros del Mysterium (Manipulación + Persuasión + Muerte) la utilizan con frecuencia para aprender conocimientos esotéricos.

Robar fuerza vital (Muerte ●●●●●)

El mago roba años de vida a un Durmiente para prolongar la suya propia. Todo mortal posee una existencia limitada, un hilo que se acorta poco a poco con el paso de los años. Las acciones de una persona en vida pueden deshilachar el hilo o incluso romperlo. El conjuro permite a un hechicero cortar un trozo del hilo de un Durmiente y pegarlo al suyo. No puede utilizarse con seres sobrenaturales, incluyendo los Despertados.

Práctica: Ruptura

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El número total de éxitos es igual al número de años que se absorbe del objetivo, aunque en una sola conjuración, el mago no puede robar más años que sus círculos de Muerte. Sólo se puede lanzar sobre la misma persona una vez al año.

Gracias a este conjuro, lo magos viven más tiempo que cualquier mortal, aunque no podrán evitar los efectos del envejecimiento ni la muerte violenta. Cualquier otro resultado está en manos del Narrador.

Fórmula de la Escala de Plata: Cortar el hilo de los años

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Muerte contra Resistencia

Crear algo de importancia puede resultar difícil de cumplir con una sola vida humana. Los hechiceros de la Escala usan esta fórmula para obtener más años y así no dejar nada inacabado. Los estudiosos del Mysterium (Inteligencia + Subterfugio + Muerte) ven justo que los mortales pierdan parte de sus vidas si eso significa tener más tiempo para completar cualquier investigación.

Destino

Influencia: bendiciones, fortuna, juramentos, maldiciones, probabilidad, providencia.

La comprensión del Arcano Destino otorga a sus practicantes la capacidad de manipular los hilos del destino, crear buena o mala suerte, realizar juramentos, e imponer maldiciones y bendiciones.

Aquellos que estudian el Destino comprenden las complejidades del azar y ven con claridad la interconexión de los hilos que atan toda causa y efecto dentro de la Creación. Las personas con un destino importante sobresalen incluso para los magos más elementales del Arcano, aunque aquellos que gocen de una fortuna complicada requieren de una percepción más aguda.

Los magos que se consagran a la búsqueda del Arcano Destino son la clase de personas que saben el "porqué" en lugar del "cómo". Muchos de ellos disfrutan con un buen misterio y consideran los presentimientos como algo más importante que los simples hechos. A veces los magos que desean percibir los caprichos del Destino no lo hacen porque creen en él, aunque otros actúan con una fe ciega. Aquellos que se someten a los caprichos de la diosa fortuna son con frecuencia, tranquilos y despreocupados, con una confianza nacida del conocimiento y aceptando que lo que tiene que ser, será. Los que se niegan a aceptar su destino son personas sumamente infelices, más preocupadas en controlar su propia vida que en admirar las hermosas complejidades del Destino.

Reino regente: Arcadia

La mezcla vulgar y sutil de Tiempo/Destino forma los Arcanos regentes de Arcadia, una tierra mágica habitada por espíritus caprichosos de inmensa belleza y crueldad. El Destino es la expresión efímera de esa mezcla.

El Destino no predice lo que ocurrirá en el futuro ni percibe lo que ocurrió en el pasado. Estos efectos

Están bajo la influencia del Tiempo. El Destino se encarga de las cosas que controlan los Patrones dentro del Tapiz; afectan al flujo caótico de las probabilidades que rodean a las personas y cosas, e inclinan el curso de los acontecimientos hacia ciertos desenlaces. Por ejemplo, el niño destinado a ser rey tiene más probabilidades de convertirse en rey que cualquier otra persona.

No es una coincidencia que los mitos humanos sobre el Destino hablen de las mismas metáforas que utilizan los magos para describir la realidad: un enorme Tapiz tejido por poderes invisibles, representado a veces por una diosa que teje en un telar. Este Arcano permite tejer los hilos del destino. Algunos magos del Concilio Libre prefieren el ejemplo más moderno de la física cuántica, y consideran el Destino como el Arcano que les permite observar la realidad cuántica y cambiarla por el simple hecho de verla; el principio controvertido de "realidad creada por el observador". El mago altera las probabilidades según los cambios que realice en la superficie del Tapiz.

Alteración permanente del destino

Aunque los conjuros con una Duración Indefinida no pueden lanzarse sobre criaturas vivas, existe una excepción con el Arcano Destino. Un conjuro de Destino puede hacerse indefinido sobre un objetivo vivo si se lanza como un conjuro condicional (consulta la página 128) con un suceso desencadenante que ponga fin a su efecto ("La maldición desaparecerá cuando hayas recuperado el amor de tu esposa").

Flujo cuántico (Destino •)

El mago lee las probabilidades y compensa los factores negativos. En este nivel, solo puede mitigar o negar los factores más pequeños de entre todos los que se oponen a él. Muchos de los que suelen utilizar este conjuro sienten preferencia por el fatalismo y el caos, aunque hay algunos que no mezclan sus opiniones en el asunto y se toman las cosas por lo que son.

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Mientras dure el conjuro, el mago puede invertir algo de tiempo en "prepararse" para cualquier acción, lo que reducirá las penalizaciones de la reserva de dados turno por turno (usando una acción instantánea cada turno) en una proporción de uno a uno, hasta un máximo de tres dados de penalización. Este efecto solo sirve para las penalizaciones, y no funciona con las bonificaciones.

Ejemplo: *Zenón quiere utilizar una rampa para saltar una valla con su moto. El Narrador decide que debido al aguacero que está cayendo, tiene una penalización de -3. Zenón ya había lanzado previamente el conjuro de Flujo cuántico, lo que le permite mitigar factores negativos como la lluvia. Arranca su moto y pasa los siguientes tres turnos "preparándose" para el salto y midiendo todos los problemas que la lluvia podría causarle; gracias a ello, la penalización de -3 se reduce en un dado por turno. Cuando esté listo para saltar, no sufrirá ninguna penalización por la lluvia.*

Fórmula de la Flecha adamantina: Ojo de la tormenta

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Destino

Cuando tienen que defender a sus aliados de cualquier enemigo mágico, los hechiceros de la Flecha adamantina deben enfrentarse a circunstancias extrañas, como fuertes vientos, lluvias torrenciales o dolores provocados por heridas terribles. Esta fórmula les permite concentrarse en la tarea y dejar a un lado las distracciones. Los magos del Mysterium también utilizan este conjuro (Aplomo + Ocultismo + Destino) para concentrarse cuando sus exploraciones de los secretos del ocultismo los conducen a situaciones peligrosas.

Interconexiones (Destino •)

Este conjuro revela las interconexiones entre personas, lugares y cosas. En otras palabras, el lanzador puede leer el grado de conexión empática. También puede percibir las manipulaciones del destino y sus causas. Esta aptitud se extiende a cualquier efecto sobrenatural que pueda alterar el destino de una persona.

Práctica: Conocimiento
Acción: extendida (un turno por tirada)
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El éxito permite al mago examinar a cualquiera dentro de su alcance sensorial para determinar las interconexiones que podría tener con los demás (o incluso con objetos e instituciones). Cada turno después de la conjuración (mientras continúe concentrándose), el mago puede realizar una tirada extendida de Astucia + Empatía + Destino para examinar a cualquier persona. El grado de información depende de los éxitos. El lanzador no puede saber exactamente lo que significa la conexión, solo su intensidad. Consulta "Alcance empático", página 99, para más detalles sobre los diferentes grados de conexión.

Éxitos	Interconexión
1 éxito	El lanzador puede identificar las conexiones desconocidas y no expresas entre personas y cosas. También puede detectar a aquellos que hayan violado un juramento o un mandato.
2 éxitos	El lanzador puede identificar las conexiones casuales entre personas y objetos. También puede leer los círculos de un individuo en el Mérito de Destino (hasta dos círculos, con uno adicional por éxito añadido).
3 éxitos	El lanzador puede identificar las conexiones familiares entre personas y objetos. También puede detectar el control mental, la posesión espiritual o las alteraciones del destino que se realicen de forma directa.
4 éxitos	El lanzador puede identificar las conexiones conocidas entre las personas y objetos. También puede detectar el control mental, la posesión espiritual o las alteraciones del destino que se realicen de forma indirecta.
5 éxitos	El lanzador puede identificar las conexiones íntimas entre personas y objetos. También puede detectar las interconexiones de la providencia, lo que le permite saber si alguien está destinado a ser el mentor, el aprendiz o incluso el asesino de otra persona.

Si el objetivo tiene alguna forma de impedir la percepción del mago (como el Mérito de Ocultación), la reserva de dados del lanzador quedará modificada según los círculos o la Potencia de dicha protección.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Red de Indra

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Destino

El poder de leer la marca del Destino puede resultar vital para la labor de un Guardián. Por

• Iniciado de Destino

Veo la mano oculta del destino que controla las vidas de todos los seres de la Creación. Sé cuándo se ha cumplido un destino y cuándo ha sido frustrado por una fuerza exterior.

Veo el peso del azar que soporta cada alma. Cuando se cumple una profecía, la identifico como lo que es y percibo la marca de la providencia sobre el tejido de la magia en sí.

ejemplo, a veces una influencia paranormal queda impregnada en el destino de una persona, y hay que actuar de forma drástica para defender la clandestinidad de los Misterios. Los magos de la Escala de Plata usan una variante de esta fórmula (Astucia + Investigación + Destino) para detectar a aquellos que tienen más probabilidades de convertirse en un peligro para la orden.

Leer los remolinos del destino (Destino •)

Muchos giros del destino son demasiado pequeños e insignificantes como para detectarlos con poderes proféticos. Algunos creen que este conjuro permite alterar las probabilidades, mientras que otros sostienen que solo da una pequeña idea de lo que va a ocurrir. En cualquier caso, los resultados son los mismos. El lanzador conoce el desenlace de una pequeña acción totalmente aleatoria (o aleatoria en su mayor parte) que se produce en sus inmediaciones. Por ejemplo, puede saber qué vendedor de lotería tiene un cupón ganador (pero no de un gran premio, sino más bien de unos veinte dólares). El conjuro no puede realizar cambios importantes que alteren la vida de alguien ni variar las probabilidades de un suceso que ya esté en movimiento (un mago no puede usar el conjuro en un billete de lotería que ya se haya vendido, sino que debe hacerlo antes de comprarlo). Tampoco es posible hacer realidad algo que jamás sucedería.

Aquellos que intenten usar el conjuro repetidas veces para realizar cambios que alteren la vida (comprar diez mil billetes de lotería con un premio de veinte dólares en una misma semana) serán castigados por la madre fortuna y se verán maldecidos por todo tipo de mala suerte.

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Un solo éxito genera un pequeño golpe de suerte inmediato o casi inmediato en las circunstancias actuales del mago (como que una máquina expendedora deje caer una chocolatina que otra persona pagó pero que no pudo conseguir porque se había quedado atascada). Un éxito excepcional lleva la pequeña racha de buena suerte hasta su máxima expresión (doblar a la izquierda en lugar de a la derecha y encontrar el gato extraviado por el que su propietario ofrece una recompensa de 100 dólares).

Los intentos sucesivos de usar este conjuro con el mismo objetivo se consideran vulgares.

Fórmula de la Escala de Plata: Bendición de Lakshmi

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Destino

Hay veces en que es necesario un gran cambio en el tejido del destino, pero hay otras en que una pequeña punzada es suficiente. Parte de ser miembro de la Escala de Plata consiste en saber en qué momento hace falta un extremo u otro. Los miembros del resto de las órdenes encuentran muy útiles estos pequeños golpes de suerte.

Ojo de cazador (Destino • + Espacio • y Vida o Materia •)

En una noche lluviosa, ante un blanco muy pequeño, el obrador de la voluntad armado con este conjuro puede hacer que un disparo sea suficiente para alcanzar al objetivo. Esta fórmula elimina todos los factores aleatorios menores que conspiran contra los ataques a distancia, y otorga al mago una visión perfecta del objeto o la criatura objetivo dentro de su línea visual. No puede utilizarse para disparar tras una esquina, pero sí para acertar a un colibrí en vuelo o para atravesar un objeto que alguien tire al aire.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantáneo
Duración: especial
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago utiliza Vida 1 para apuntar a una criatura viva o Materia 1 para hacer lo propio con un objeto. Cada éxito reduce en un dado las penalizaciones del combate a distancia debidas al alcance, la posición (por estar tumbado), el tamaño (para objetivos muy pequeños) o los factores ambientales como la oscuridad, la nieve o cualquier otra cosa que no afecte directamente al mago o sirva para cubrir al objetivo (el conjuro no elimina las penalizaciones por cobertura). Incluso pueden aplicarse a las penalizaciones impuestas por apuntar a un sitio determinado, como la mano del enemigo o el objeto que lleva en ella.

El conjuro tiene efecto en la siguiente tirada que realice el lanzador contra el objetivo al que está apuntando. Si este desaparece de su vista antes de que efectúe el disparo, perderá el blanco y tendrá que lanzar el conjuro de nuevo para obtener el mismo efecto.

Esta fórmula no puede lanzarse en combinación con el conjuro de Espacio 1 "Mapa espacial" (página 190); uno de los dos tiene preferencia sobre el otro (el que tenga la Potencia más alta).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Arrancar las alas a una mosca

Reserva de dados: Compostura + Armas de fuego + Destino

En más de una ocasión, el secreto de los Misterios ha obligado a un Guardián a eliminar amenazas potenciales antes de que puedan escapar con algo de información, o a destruir alguna reliquia que cuelgue de la muñeca de un enemigo. Esta fórmula permite a un obrador de la voluntad que se encuentra en tales circunstancias disparar con una precisión que ya querrían para sí los mejores tiradores del mundo.

Vientos del azar (Destino •)

El mago puede evitar o atraer la buena o la mala suerte. Por regla general, este efecto es más una consideración interpretativa que otra cosa. Si el obrador de la voluntad quiere conocer a alguien interesante un sábado por la noche, con esta fórmula no tardará mucho en conseguir que lo inviten a una copa. De igual modo, podría convertir el paseo matutino de una persona en un infierno, y hacer que un coche le salpique, el asiento del autobús le manche, y una paloma le deje la chaqueta echa un asco.

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula del Concilio Libre: Cambio de probabilidades

Reserva de dados: Astucia + Subterfugio + Destino

Las probabilidades cuánticas afectan a las vidas de las personas en todo momento. Los magos del Concilio Libre manipulan dichas probabilidades gracias a esta fórmula, creando situaciones de buena o mala suerte. No es suficiente para alterar la vida de una persona, pero sí para pasar un buen momento o tener un día de perros.

Visión de la Sibila (Destino •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). El conjuro permite detectar las cualidades particulares de una fuerza mística durante sus interacciones con el destino. Muchos describen el resultado en términos de "densidad" o "gravedad".

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

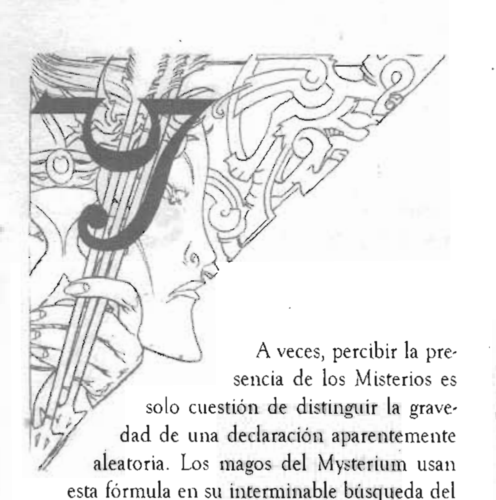
El mago puede detectar sucesos momentáneos. Mientras el conjuro esté activo, se puede realizar una tirada refleja de Astucia + Investigación para percibir la verdad metafísica de una afirmación. El Narrador decide si ocurre y cuándo ocurre. El hechicero no puede pedir a otros que digan una frase tras otra hasta que alguna resuene con peso metafísico. Tales abusos provocan consecuencias funestas. El don otorga a un obrador de la voluntad la capacidad de discernir cuándo se pronuncian palabras que de algún modo sean verdaderas o importantes en un sentido metafísico. Dicho de otro modo, que aunque "hoy el cielo está despejado" podría ser una afirmación correcta, no es una perogrullada lo bastante significativa para ser registrada con esta aplicación del Destino. Sin embargo, si un niño que ve a una mujer hermosa y dice "es como un ángel", sus palabras podrían resonar en los oídos del mago si hay algo excepcional o incluso sobrenatural en la mujer. La sensación es bastante vaga, lo que deja al mago con la tarea de descubrir qué significa exactamente el presentimiento.

Fórmula del Mysterium: El vuelo de los pájaros

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Destino

•• Aprendiz de Destino

Cuando lo deseo, el destino recompensa a los virtuosos y castiga a los perversos. Los juramentos que hago son bendecidos por el Universo, y tengo el poder de contemplar sus efectos, hasta cuando las fuerzas oscuras están en mi contra. El destino se ocupa de mis necesidades más insignificantes, lo que me deja tiempo para reflexionar sobre los interrogantes de la Creación.



A veces, percibir la presencia de los Misterios es solo cuestión de distinguir la gravedad de una declaración aparentemente aleatoria. Los magos del Mysterium usan esta fórmula en su interminable búsqueda del conocimiento mágico.

Buena suerte (Destino ••)

Las acciones del mago reciben una dosis de buena suerte que desafía toda lógica.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

El mago gana la habilidad de repetir los 9 (tirar de nuevo los resultados de 9 y 10) en una reserva de dados futura por cada éxito obtenido en la tirada de conjuración. El jugador puede elegir qué tiradas resultan afectadas (declarándolas antes de realizarlas), e incluir cualquier acción o tarea. Este efecto dura una escena (a menos que se añadan factores de Duración adicionales durante la conjuración); pasado ese tiempo, cualquier tirada de suerte no usada se pierde.

Hay que tener en cuenta que este conjuro no afecta a una tirada desesperada, es decir, con un solo dado en la reserva. Sólo un resultado de 10 es un éxito.

Fórmula de la Flecha adamantina: Bendición de los dioses

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Destino

La experiencia puede ser la diferencia entre el éxito y el fracaso. Pero algo de suerte también ayuda. Esta fórmula otorga dicha suerte a un mago de la Flecha adamantina. Es evidente que su utilidad también atrae al resto de las órdenes.

Cambiar las probabilidades (Destino ••)

El mago altera los hilos del destino para generar buena o mala suerte. Dichas manipulaciones toman la forma de situaciones plausibles, como por ejemplo un hechicero sin blanca que encuentra el dinero que necesita en la acera para comprar una cerveza, o un soplo de viento repentino que desvía el disparo de un francotirador y le impide acabar con su objetivo. Las alteraciones más importantes, como encontrarse mil dólares en la puerta de un bar o que caiga un piano sobre el francotirador, son demasiado inverosímiles como para que ocurran en este nivel de maestría. El mago solo debe realizar un pequeño empujón en la dirección deseada y dejar que el destino decida cómo se desarrollan los acontecimientos, lo que significa que debe estar preparado ante cualquier imprevisto que pueda surgir.

Por ejemplo, pedir "un coche nuevo" le haría conseguir uno, pero bajo unas circunstancias que a la larga le acarrearían problemas no deseados (el coche es robado, está maldito, o se encuentra en muy mal estado).

Estas manipulaciones del destino son menores, pero pueden servir para muchos fines. De hecho, pueden volverse más grandes de lo que se planeó en un principio si el mago dedica tiempo y esfuerzo. Un hechicero que gana doscientos dólares con un boleto de lotería puede ganar más si los invierte sabiamente. Este nivel del Arcano no crea un destino propio, solo da un empujoncito al que ya existe, pero ofrece la oportunidad de cambiar la suerte, para bien o para mal.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: especial
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Los sucesivos intentos de usar este conjuro con el mismo objetivo se consideran vulgares.

Fórmula del Concilio Libre: El efecto mariposa

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Destino

Hay personas que creen que el aleteo de una mariposa en un extremo del mundo puede crear un huracán en el otro. Aunque esa idea nunca ha sido demostrada, los magos del Concilio Libre comprenden las hermosas complejidades de la cadena de causalidad que crea cualquier suceso, por grande o pequeño que sea, y hacen uso de dicha comprensión a través de esta fórmula. Los Guardianes del Velo también son famosos por utilizar este conjuro para importunar a los curiosos con algo de mala suerte.

Duración condicional (Destino ••)

Los conjuros no suelen tener condiciones, sino que se mantienen activos hasta que expira su Duración. Pero es posible imponer una circunstancia específica que controle el momento de su cese. La ventaja de una Duración condicional es que el conjuro puede durar más de la cuenta a costa de correr el riesgo de que termine prematuramente.

El lanzador especifica la condición que pone fin al hechizo en el momento de la conjuración, y debe declarársela al objetivo u objetivos como parte del lanzamiento. Por ejemplo, una bruja que lance una maldición sobre alguien podría decir, "Estarás maldito durante un ciclo lunar o hasta que recibas el perdón de aquellos a los que hayas perjudicado". Para los conjuros indefinidos, el lanzador solo necesita declarar la condición (ya que dura hasta que ésta se cumpla).

Un conjuro de Duración condicional permanece en efecto más tiempo de lo normal. Cuánto más, depende de las probabilidades de la condición. Si es un acontecimiento común o una tarea sencilla, la bonificación será más alta que si fuese una condición extremadamente improbable.

Condición	Duración extra
Improbable	+1 factor
Infrecuente	+2 factores
Común o sencilla	+3 factores

Un conjuro que dure normalmente una hora puede llegar a dos si adquiere una condición improbable. Puede durar hasta doce horas con una condición infrecuente, o el día entero con una condición común o sencilla. Y todo sin penalización alguna. Consulta "Duración", en la página 102.

El Narrador decide si las condiciones actuales son las más favorables para que se rompa el conjuro. Las virtualmente imposibles ("hasta que la luna caiga del cielo", o "hasta que la Atlántida resurja de nuevo) no deberían estar permitidas. Los hechizos condicionales sirven para añadir un elemento narrativo y dramático a las conjuraciones. Los jugadores no deberían usarlos como una forma de exprimir la Duración de sus conjuros.

Desencadenante condicional
(Destino •• + Tiempo ••)

El mago puede establecer un desencadenante que active automáticamente un conjuro preparado (consulta "Conjuros preparados", página 212). Lo normal es que lo active él mismo, pero si se añade un desencadenante condicional, el conjuro se activa automáticamente cuando las condiciones definidas en el desencadenante se cumplen. Ejemplos de desencadenantes condicionales podrían ser: "Cuando [el objetivo del conjuro] vea la luna", o "Cuando el reloj toque las doce de la noche".

El Maná necesario para activar el desencadenante del conjuro preparado debe gastarse durante la conjuración, o no habrá energía suficiente para que ocurra por sí solo. Las reglas normales para el lanzamiento de conjuros preparados aún se aplican.

Elegir objetivos (Destino ••)

Los magos están limitados en su capacidad para controlar qué personas u objetos interactúan con sus conjuros, tal como se describió en la sección "Control de conjuros", página 109. Este nivel de Destino les permite elegir un grupo de objetivos concreto para sus hechizos: "todo el mundo excepto mis enemigos" es ahora una condición aceptable.

También se pueden elegir objetivos individuales en un área de efecto. El lanzador sufrirá una penalización de -2 dados por objetivo elegido.

Ejemplo: *Arctos, Glorianna y Morvran están rodeados por una banda de fanáticos hostiles. Arctos lanza el conjuro de Fuerzas "Proyectiles eléctricos" (página 145) para atacarlos, pero quiere proteger a sus amigos de la electricidad. Hacerlo conlleva una penalización de -4 en su reserva de conjuración.*

Mal de ojo (Destino ••)

Este conjuro maldice a un objetivo con la mala suerte. En la antigüedad, era frecuente dedicar a la víctima una mirada perversa, pero ahora ya no es necesario utilizar métodos tan obvios, pese a que muchos los sigan prefiriendo.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea; resta la Compostura del objetivo

Duración: Especial

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Un éxito permite eliminar un cierto número de dados de la reserva del sujeto para su siguiente acción (la siguiente acción que requiera tirada de dados). Se resta un dado por círculo de Destino que posea el lanzador. Cada éxito de más en la conjuración afecta a una tirada adicional. Por ejemplo, si el mago obtiene tres éxitos, afectará a las siguientes tres tiradas que realice el objetivo.

Algunos magos prefieren lanzar el mal de ojo como un conjuro preparado con un desencadenante condicional. Este método les permite retrasar el comienzo de la maldición hasta que el objetivo realice una acción específica (quizá repetir la misma afrenta que inspiró al lanzador a utilizar este conjuro) o se cumplan ciertas condiciones. El mago necesita Tiempo 2 o superior. Consulta "Conjuros preparados", página 212, y "Desencadenante condicional", antes, para más detalles.

(Nota: el conjuro de Destino 5 "Romper las cadenas", página 136, puede disipar el mal de ojo).

Fórmula de la Escala de Plata: Imprecación

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Destino – Compostura

Un líder puede castigar a un disidente con maquinaciones políticas, guardias armados o cualquier otra táctica indecorosa. Algunos hechiceros de la Escala de Plata prefieren emplear su dominio del Destino para poner en jaque a aquellos que no entienden el orden de las cosas. Los Guardianes del Velo utilizan una fórmula similar (Astucia + Persuasión + Destino) para atormentar a los Durmientes que meten sus narices en los asuntos del mundo invisible.

Mecanismo platónico (Destino ••)

Este conjuro hace que un objeto mecánico adquiera una precisión perfecta. Después de todo, el Destino es el ejemplo perfecto del orden. Una máquina encantada con este conjuro, por muy simple o compleja que sea, funciona sin fallos, mientras pueda seguir haciéndolo, hasta el final del hechizo. Para un reloj de pulsera eso significa hasta que alguien quite la pila, mientras que para un electrodoméstico corriente, sería hasta que fuese desenchufado. Una licuadora siempre crearía una mezcla suave y perfecta, mientras que un reloj funcionaría con una perfección milimétrica. En esencia, los aparatos hacen exactamente lo que deberían hacer, convirtiéndose en representaciones físicas de los ideales platónicos de esas máquinas. Incluso un dispositivo de mala calidad o uno mal reparado (mientras sea funcional) puede mejorar con este conjuro hasta alcanzar un 100% de eficacia.

El aparato no es más resistente al daño de lo normal, por lo que un golpe bien fuerte con una buena piedra podría romperlo, pero el conjuro hará que la máquina funcione pese a cualquier peligro ambiental (dicho peligro depende por completo del dispositivo en cuestión). Un termómetro diseñado para medir la temperatura de la lava fría tiene parámetros distintos de uso normal que un frigorífico o un cortacésped.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

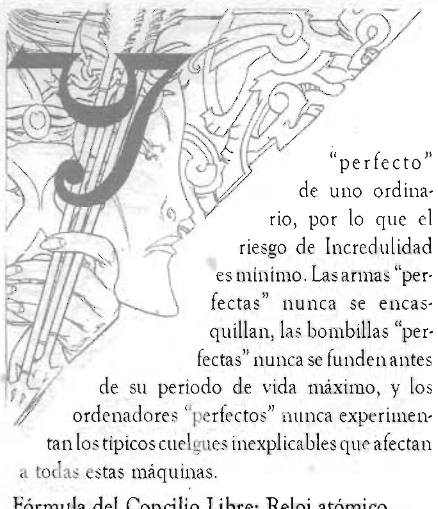
Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

En términos de juego, los fallos dramáticos asociados con el aparato "perfecto" se ignoran. Además, siempre funciona como fue diseñado. Eso no significa que un coche "perfecto" pueda conducirse con más facilidad en condiciones difíciles; esto depende de la habilidad del conductor y el diseño del coche (un deportivo otorga mejores bonificaciones de maniobrabilidad que un utilitario). Lo que significa es que el motor no se calentará mucho y los neumáticos no se pincharán (a menos que se golpeen adrede).

El uso normal del objeto en cuestión está libre de todo defecto. La mayoría de las personas no saben lo suficiente para distinguir un microondas



"perfecto" de uno ordinario, por lo que el riesgo de Incredulidad es mínimo. Las armas "perfectas" nunca se encasquillan, las bombillas "perfectas" nunca se funden antes de su periodo de vida máximo, y los ordenadores "perfectos" nunca experimentan los típicos cuelgues inexplicables que afectan a todas estas máquinas.

Fórmula del Concilio Libre: Reloj atómico

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Destino

En la búsqueda de los aspectos alternativos de la magia, los hechiceros del Concilio Libre han creado esta fórmula, una serie de procedimientos diseñados para mejorar cualquier artefacto mecánico o electrónico hasta la perfección. Con ello, la orden espera demostrar a los demás Despertados que su forma de pensar no es tan blasfema como creen.

El momento perfecto (Destino ●●)

Este conjuro permite al lanzador actuar en una situación social con una agudeza perfecta, y decir lo correcto en el momento adecuado. El mago no piensa en lo que hará, solo se deja llevar por sus instintos. No debe saber de antemano lo que va a encontrarse (un presentimiento es una cosa, pero un escudriñamiento prolongado o una descripción detallada de alguien a través de un teléfono móvil es pasarse de la raya; una comprensión tan íntima de las circunstancias arruinaría su carácter aleatorio). Por ejemplo, si el mago lanza este conjuro en un bar donde desea conocer a una chica ideal, no tendrá problemas en salir de allí con un número de teléfono en la mano.

Lanzar este conjuro una y otra vez sobre el mismo sujeto (como la chica del bar) enredará los hilos del destino hasta el punto de enmarañarlos por completo (la chica no será la persona angelical que el mago creía o sufrirá de una complicación no tan ideal). En los casos más extremos, las conjuraciones repetidas cortarán los hilos de raíz (poniendo fin a la relación y quizá incluso a su vida si el mago ha actuado de forma muy presuntuosa).

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Este conjuro, más relacionado con la interpretación que con otra cosa, se sale del reino de las tiradas de dados para entrar en el de las manipulaciones narrativas. El mago elige algo que quiere que ocurra y lo hace realidad a través de su magia. El Narrador podría imponer penalizaciones por resultados demasiado improbables (como que un pandillero tatuado y vestido de cuero cause buena impresión en una fiesta de alto copete). Lo normal es que los resultados favorables de este conjuro no vayan más allá de su Duración habitual (a menos que el mago haya tomado precauciones no mágicas para que sea al revés).

Existen algunos efectos secundarios que pueden perjudicar al mago. Normalmente son todo lo contrario a los beneficios del conjuro. Por ejemplo, usar esta fórmula repetidas veces sobre la mujer del bar puede conducir a un encuentro desafortunado con su ex novio celoso, que casualmente trabaja para la Mafia.

Fórmula del Mysterium: La paz interior

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Destino

No es una práctica ideal, pero un ratón de biblioteca del Mysterium sin tacto para las relaciones sociales invierte tanto tiempo en su búsqueda del conocimiento que no le queda más remedio que echar mano a esta fórmula para conseguir lo que desea.

Otorgar la visión de la Sibila (Destino ●●)

Idéntico al conjuro de Destino 1 "Visión de la Sibila", salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o incluso a un ser sobrenatural, como un vampiro o un hombre lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede resistirse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula del Mysterium: Rebaño de adivinos

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Destino

A veces no basta con percibir los matices del Destino uno mismo. Otros deben ser conscientes de sus patrones. Los hechiceros del Mysterium desarrollaron esta fórmula para inculcar dicha comprensión a aquellos que caminan ciegos por la vida.

Prestar juramento (Destino ●●)

El mago aprende los principios básicos de los juramentos y adquiere la capacidad de realizarlos (declarando sus intenciones a la Creación). El peso metafísico de su promesa es pequeño, pero puede ser el factor decisivo que transforme un desastre en victoria.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El juramento no otorga al mago ninguna bonificación en sus tiradas, pero da al jugador la oportunidad de realizar una tirada refleja de Aplomo + Compostura para que su personaje actúe en circunstancias en las que normalmente estaría impotente. Por ejemplo, si está siendo obligado mentalmente a permanecer quieto y observar cómo la persona a la que juró proteger sufre, puede realizar una tirada refleja de Aplomo + Compostura para ignorar el control mental y actuar en defensa de su protegido. Asimismo, y si el Narrador lo cree conveniente, cuando el mago emprenda alguna acción que apoye el juramento, podrá recuperar un punto de Voluntad gastado.

Hay que tener en cuenta que un hechicero no puede cancelar su propio conjuro de juramento a menos que domine el Destino 4. Debe disiparlo si no quiere continuar con él. Si el hechicero rompe el juramento de forma consciente y voluntaria (en otras palabras, nadie le obliga a hacerlo), sufre de los efectos de un conjuro de "Mal de ojo" (consulta la página 129), una consecuencia que nadie excepto un mago con Destino 4 o superior puede deshacer (esto significa que *todas* sus reservas de dados son penalizadas con sus propios círculos de Destino hasta que el conjuro de juramento se disipe).

El mago no puede realizar más de un juramento a la vez (pero puede tener más de un mandato; lee más adelante).

Fórmula de la Flecha adamantina: Juramento ante los dioses

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Destino

Hay pocas cosas más temibles que un guerrero que presta un juramento de fidelidad. Los hechiceros de la Flecha adamantina bendicen sus juramentos ante el Destino y se concentran en sus misiones. Los magos de la Escala de Plata que desean causar una buena impresión en aquellos que protegen, realizan juramentos similares como muestra de buena fe.

Protección de la madre fortuna (Destino ●●)

El lanzador teje una telaraña de probabilidades sobre sí mismo, y de ese modo se asegura de que los ataques tengan menos posibilidades de afectarle. Digamos que las cosas ocurren en el momento correcto para beneficio del mago; algo se opone en la trayectoria de una bala o un presentimiento le hace apartarse para evitar una cuchillada por la espalda.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Destino. Gastando un punto de Maná, la Duración aumenta hasta 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro protector al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica también se aplica contra los intentos de un oponente de atenazar al lanzador (tanto su Defensa como la Protección de la madre fortuna se restan de la reserva de dados del atacante para llevar a cabo la maniobra), pero no protege de las tentativas de dominación ni de los intentos de infligir daño una vez que se ha realizado la presa.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Intocable

Reserva de dados: Compostura + Atletismo + Destino

••• Discípulo de Destino

Uso los poderes del destino para crear las ropas con las que me visto, los vehículos que conduzco y las armas que utilizo. Maldigo los artefactos de mis enemigos, y estos son castigados por la Providencia. Lo que otros llaman "suerte" es una habilidad para mí, y una habilidad en la que estoy bien versado. Protejo los destinos que he creado de aquellos que intentan deshacerlos, engaño al propio destino, hago que otros crean en mis mentiras, y retuerzo los hilos de cualquier juramento.

No todas las amenazas para la sociedad mágica provienen de fuentes sobrenaturales. Una buena palanca de hierro bien dirigida (quizá esgrimida por un Durmiente aterrorizado que ha visto demasiado) puede ser tan mortal para un Guardián como cualquier maldición, de ahí que se tomen medidas defensivas contra ese tipo de ataques. Los magos de la Flecha adamantina recurren a una variante de esta fórmula (Aplomo + Atletismo + Destino) como autodefensa durante las misiones asignadas.

Alterar juramento (Destino •••)

El mago puede alterar los términos y condiciones de un juramento basado en el Destino. Hay que tener en cuenta que si un hechicero intenta conseguir que otro altere los términos de uno de sus juramentos, es como si él lo hubiese quebrantado (y por lo tanto, está sujeto a los efectos nocivos que tiene este acto).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea; resta el Aplomo del sujeto
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

La potencia del juramento objetivo actúa como penalización en la tirada de conjuración (si este conjuro se lanza como una acción extendida y no instantánea, la Potencia del juramento objetivo será el número total de éxitos a alcanzar).

Una vez que se altera un juramento, permanece así hasta que el conjuro expire. Un mago no puede cambiar un juramento propio hasta que no alcance Destino 4.

Ejemplo: *Freya juró una vez proteger a su amigo Einar Strombeck de todo daño. Pero su amigo le traicionó y se convirtió en Angrobda, un Scelestus, uno de los "Malditos" (consulta la página 299). Uno de sus amigos, Morvran, que ha permanecido leal, es consciente de este juramento y sabe que ahora solo puede causarle problemas. Sin que Freya lo sepa, Morvran lanza Alterar juramento para cambiar las condiciones de la promesa, de forma que su amiga pueda resistir los intentos de Einar de controlarla. Aunque quiere librarse de su juramento, su Aplomo se resta de la reserva de dados de Morvran como forma de resistencia natural a su alteración mágica. Además, la Potencia del juramento también se resta de la reserva de dados de Morvran.*

Fórmula de la Escala de Plata: Invalidar contrato
Reserva de dados: Manipulación + Política + Destino

Hay veces en que no es conveniente seguir un juramento al pie de la letra. Cuando se presenta un caso como ése, los magos de la Escala de Plata pueden soportar las consecuencias de sus promesas o hacer uso de esta fórmula. Los miembros del Concilio Libre también disfrutan de la libertad que ofrece este conjuro (Astucia + Política + Destino), y son conocidos por alterar los "pequeños detalles" de las promesas que hacen a sus compañeros de cábala.

Amuleto de la buena suerte (Destino •••)

El mago aprende a interactuar con objetos sin vida y otorgarles buena suerte. Tocando el destino de un objeto, el lanzador mejora su capacidad de realizar las tareas para las que fue diseñado.

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En el turno posterior al lanzamiento del conjuro, el objeto en cuestión recibe una bonificación de dados igual a los éxitos del conjuro, hasta un máximo impuesto por los círculos de Destino del lanzador (aparte de cualquier otro modificador normal del objeto). Además, la protección de una armadura puede aumentar en un punto por éxito (hasta un máximo impuesto por los círculos de Destino del lanzador).

Como consideración interpretativa, los objetos que traen buena suerte suelen beneficiar a aquellos que los llevan (una chaqueta de la buena suerte se engancha en las raíces de un árbol cuando un mago resbala y cae por un acantilado). No es necesario que sean útiles para sus propietarios.

Fórmula del Mysterium: Trébol de cuatro hojas
Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Destino

Algunos magos del Mysterium ven esta fórmula como un producto de las fuerzas sobrenaturales, aunque otros creen que el efecto está relacionado con procesos científicos. Al margen de lo que piense cada uno, el resultado es el mismo. Los hechiceros de la Flecha adamantina suelen usar una fórmula similar (Presencia + Ocultismo + Destino) para bendecir sus armas antes del combate.

Amuleto de la mala suerte (Destino •••)

El mago aprende a otorgar mala suerte a un objeto sin vida, todo lo contrario que el conjuro de "Amuleto de la buena suerte". Por ejemplo, un coche no funcionaría correctamente (si llega a funcionar) o una esposa furiosa mataría a su marido con un pisapapeles de la mala suerte.

Práctica: Deshilado
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En el turno posterior al lanzamiento del conjuro, el objeto en cuestión recibe una penalización de dados igual a los éxitos del conjuro, hasta un máximo impuesto por los círculos de Destino del lanzador. Además, la protección de una armadura puede disminuir en un punto por éxito (hasta un máximo de cero puntos).

Como una consideración interpretativa, los objetos de la mala suerte suelen perjudicar a aquellos que los llevan (un cuchillo de la mala suerte le cortaría la mano a un cocinero). No es necesario que los objetos de este tipo sean útiles para sus propietarios (como en el caso del pisapapeles maldito de arriba).

Fórmula del Mysterium: Espada de Damocles
Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Destino

Los hechiceros de la Flecha adamantina usan esta fórmula para maldecir las armas de sus enemigos.

Crear fortuna (Destino •••)

Este conjuro crea un destino falso para una persona o cosa. El mago puede hacer que algo *parezca* destinado a ocurrir, engañando a aquellos que tengan el poder de percibir la fortuna. Una daga parece destinada a matar a un rey, o un niño puede ser percibido como el futuro Anticristo.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Aquellos que están sintonizados con las profecías deben superar la Potencia de este conjuro para ver a través de la mentira.

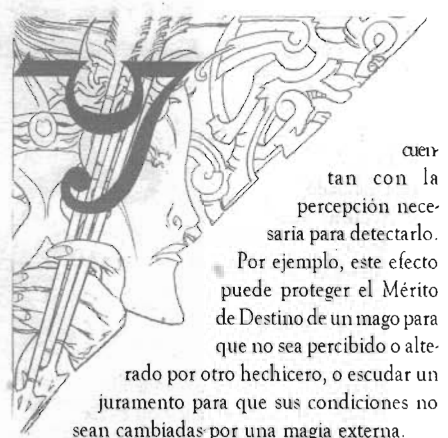
Si se lanza sobre un mago involuntario, éste puede realizar una tirada refleja y enfrentada de Compostura + Gnosis para resistir los efectos.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Falso Mesías
Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Destino

Un rastro falso que parece paranormal para los Despertados más novatos (o incluso los Durmientes con algo de sensibilidad para las profecías), pero que no conduce a ninguna parte, puede ocultar la verdad acerca del ocultismo mucho mejor que cualquier campaña de desprestigio o encuentro amenazador.

Ocultar destino (Destino •••)

El mago evita que una fuerza exterior perciba o sabotee un destino en particular. Puede ocultar al auténtico "niño de la profecía" de aquellos que



Quien tan con la percepción necesaria para detectarlo. Por ejemplo, este efecto puede proteger el Mérito de Destino de un mago para que no sea percibido o alterado por otro hechicero, o escudar un juramento para que sus condiciones no sean cambiadas por una magia externa.

Práctica: Velado y Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

La Potencia del conjuro se emplea como resistencia contra todo tipo de intentos para percibir o alterar el destino del objetivo.

Si se lanza sobre un mago involuntario, éste puede realizar una tirada refleja y enfrentada de Compostura + Gnosis para resistir los efectos.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Ocultar tesoro

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Destino

A veces los Guardianes deben crear destinos para ocultar los Misterios, y hay que proteger dichos destinos de alguna forma. Asimismo, existen ocasiones en que hay que ocultar la fortuna de las personas, los lugares o las cosas para que los Durmientes sigan ignorantes. Los magos de la Escala de Plata también han usado este tipo de magia (Compostura + Subterfugio + Destino) para esconder sus propios destinos, de forma que pasen desapercibidos cuando se requiere sigilo y anonimato.

Otorgar buena suerte (Destino ●●●)

Idéntico al conjuro de Destino 2 "Buena suerte", salvo que con éste, es posible otorgar a otra persona la cualidad de repetir los 9.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Fórmula del Concilio Libre: Pata de conejo

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Destino

A veces el mejor regalo que se le puede hacer a otra persona es darle una nueva oportunidad. Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para conceder eso a sus aliados, otorgando un poco de suerte que puede resultar fundamental para salvar la vida. Ninguna otra orden pasa por alto la utilidad de esta fórmula; todas reconocen el valor de cuidar a sus amigos.

Otorgar la protección de la madre fortuna (Destino ●●●)

Idéntico al conjuro de Destino 2 "Protección de la madre fortuna", salvo que con éste, es posible afectar a otras personas.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (opcional para ampliar la Duración a 24 horas)

Fórmula de la Flecha adamantina: Compañía fortalecida

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Destino

Aunque es aconsejable estar protegido contra los enemigos, pocas personas pueden aguantar cuando dichos enemigos atacan desde todos los frentes. De ahí que la Flecha adamantina desarrollara esta fórmula para proteger a sus aliados, manteniéndolos a salvo de oponentes tanto sutiles como obvios.

Suerte excepcional (Destino ●●●)

Las acciones del mago son bendecidas con una dosis de suerte excepcional que desafía toda lógica y credibilidad.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

El mago gana la habilidad de repetir los 8 (tirar de nuevo los resultados de 8, 9 y 10) en una reserva de dados futura por éxito obtenido en la tirada de conjuración. El jugador puede elegir qué tiradas resultan afectadas (declarándolas antes de realizarlas), e incluir cualquier acción o tarea. Este efecto dura una escena (a menos que se añadan factores de Duración adicionales durante la conjuración); pasado ese tiempo, cualquier tirada de suerte no usada se pierde.

Hay que tener en cuenta que este conjuro no afecta a una tirada desesperada, es decir, con un solo dado en la reserva. Sólo un resultado de 10 es un éxito.

Fórmula de la Flecha adamantina: Recorrer la senda celestial

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Destino

Como cualquier otra cosa, el Destino puede doblegarse ante las necesidades de una voluntad superior. Un mago de la Escala utiliza esta fórmula para desafiar cualquier giro imprevisto del azar que le aparte del destino más apropiado. Los miembros del resto de las órdenes también encuentran algún uso para esta poderosa fórmula.

Causa probable (Destino ●●●●)

El mago puede asegurar la probabilidad de éxito de casi cualquier cosa que haga.

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

El hechicero obtiene la capacidad de repetir los dados fallidos en una futura tirada por éxito alcanzado en la conjuración. El jugador puede elegir cuál de sus tiradas son afectadas por esta probabilidad alterada, aunque debe decidirlo antes de realizarla. Este efecto dura una escena (a no ser que se añadan factores de Duración adicionales durante la conjuración); pasado ese tiempo cualquier causa probable no usada se pierde.

El conjuro también permite al jugador realizar de nuevo una tirada desesperada que se haya fallado.

"Causa probable" no puede funcionar al mismo tiempo que "Buena suerte" (página 128) o "Suerte excepcional" (página 132); solo el más potente tiene efecto.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Actividad asegurada

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Destino

Esta fórmula resulta muy útil cuando un Guardián no puede permitirse fallar mientras protege el mundo oculto de los no iniciados. También se utiliza en muchas otras situaciones y en manos de hechiceros de muy diversa índole.

Destruir vínculo (Destino ●●●●)

Este conjuro permite a un mago liberar un alma que ha sido atada fuera de su lugar apropiado (como una robada y vinculada a otro sitio usando el Arcano Muerte, o una encerrada en un recipiente de almas). El lanzador puede cortar la conexión entre un mago y su familiar, soltar a un espíritu que ha sido confinado en un fetiche, e incluso liberar a un fantasma de su ancla.

Práctica: Desenredado
Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del vínculo
Duración: duradera (o prolongada contra familiares)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los éxitos del lanzador deben superar la Potencia del vínculo para poder cortarlo. En el caso de un fantasma, los éxitos deben superar sus círculos de Aguante. Para un fetiche, usa la Potencia del conjuro que creó el objeto (consulta el conjuro de

●●●● *Adepto de Destino*

Todo juramento pronunciado es como un día bajo las puntas de mis dedos. Envío a los sin alma y a los sin vida a las telarañas del destino, recompensado a los que me complacen y castigando a los que me irritan. Rompo las cadenas de aquellos que están atados en espíritu, y rechazo el control de otras personas sobre cualquier cosa. Tanto el orden como el caos están bajo mi servicio, y puedo repartir mala suerte como mejor me convenga.

Espíritu 4 "Crear fetiche", página 205). Si se trata de un familiar, los éxitos deben exceder los círculos de Gnosis de su propietario.

Tanto la liberación de un alma atrapada como la de un espíritu o fantasma atado son duraderas, algo que no se aplica al vínculo mago-familiar, que vuelve a la normalidad al final de la escena (el lanzador puede aumentar esta Duración como con un conjuro prolongado). En el caso de almas liberadas, el alma no vuelve automáticamente de donde quiera que venga. Debe devolverse a su propietario legítimo usando el conjuro de Espíritu 3 "Restaurar alma perdida", página 205.

Fórmula de la Flecha adamantina: Cortar los tallos

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Destino contra la Potencia del vínculo

Con implacable convicción, el hechicero de la Flecha adamantina rompe todas las ataduras que vinculan a un espíritu en contra de su voluntad. Gracias al conjuro, es posible destruir fetiches poderosos y liberar a un sirviente de su tiránico amo. Incluso los seres efiméricos que eligen permanecer en el lado enemigo también pueden ser expulsados. Los Guardianes del Velo usan una variante de esta fórmula (Inteligencia + Ocultismo + Destino) para romper los vínculos entre las entidades espirituales problemáticas y el mundo material, de forma que ya no representen una amenaza para los Misterios.

Don de la madre fortuna (Destino ●●●● + Espacio ●●)

Los objetos no tienen voluntad propia, pero se impregnan de la de los seres sensitivos que actúan sobre ellos. Adquieren propósito gracias a la fe humana. Las elecciones de sus propietarios alteran el curso de sus destinos. Por ello, un mago con una voluntad más fuerte que un Durmiente podría decidir, por ejemplo, que una reliquia familiar debe pertenecerle. Gracias a las extravagancias del destino, el objeto terminará en posesión del lanzador. No puede elegir cómo ocurrirá (y su pertenencia no tiene por qué ser legítima o legal), pero no le hará falta realizar ningún esfuerzo para conseguirlo. De hecho, ni siquiera necesita saber dónde está el objeto en el momento de la conjuración. Llegará hasta él cuando sea y como sea, eso sí llega (el conjuro podría disiparse antes de conseguirlo; ver abajo). Además, el mago no tiene control sobre las circunstancias que rodean al cómo y cuándo llegará; por ejemplo, el destino no garantiza que un cuchillo ritual que un hechicero espera conseguir no acabe sobresaliendo de su abdomen por culpa de un borracho enloquecido.

Un mago puede enviar un objeto al lugar que elija; por ejemplo, podría especificar que el collar de oro de una mujer termine en manos del hijo que entregó en adopción, o que un cofre del tesoro acabe sus días en el fondo del mar. Usar este conjuro con avaricia indiscriminada tiene consecuencias desagradables para el lanzador (como el cuchillo antes mencionado). Los magos más expertos en los senderos del Destino recurren a él por ganancias personales solo cuando están desesperados. Algunos objetos no cuentan con la suficiente creencia o voluntad, por lo que resulta imposible apartarlos de sus actuales circunstancias. Aunque un hechicero podría hacerse con un diamante muy famoso (con una penalización de -3 por su notoriedad; consulta "El culto a la fama", página 100), la Torre de Pisa no puede ir a ninguna parte, pese al hecho de que existe la tecnología para transportarla y reconstruirla en otro lugar. Los hilos del azar no pueden estirarse tanto.

Práctica: Gobierno

Acción: extendida

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná (coste de conjuración empática)

El Narrador asigna el número total de éxitos a conseguir (basándose en el peso metafísico del destino actual), que debe alcanzarse para mover el objeto en la dirección deseada. Por ello, un objeto que pertenezca a la niñez de un mago y del que nadie se preocupe solo requiere un éxito, mientras que la momia de Tutankamón podría necesitar 10 o más, si es posible moverlo.

El objeto necesita tiempo para llegar a su destino. Añadir más éxitos al número total puede acelerar el proceso en un grado por éxito.

Distancia física desde el lanzador	Tiempo máximo hasta la llegada
Misma ciudad	Un día
Mismo estado	Una semana
Misma región o provincia	Dos semanas
País cercano (desde Canadá hasta México)	Un mes
País lejano (desde América hasta Nepal)	Tres meses

El conjuro también puede servir para obtener objetos del Reino umbrío, aunque sin un componente de Espíritu 3, no podrá cruzar la Celosía. Se quedará justo al otro lado de la barrera, probablemente en manos de un espíritu infeliz.

Usar esta clase de magia con fines egoístas o avariciosos, especialmente cuando se hace repetidas veces, conlleva sufrir malos giros del destino, casi siempre relacionados con los objetos que el mago intenta adquirir.

Al igual que con cualquier conjuro usado sobre un sujeto no presente, el mago necesita una conexión empática del Arcano Espacio para llegar hasta el objeto y llevarlo al lugar deseado. La fuerza de esta conexión determina si existen penalizaciones en la tirada de conjuración (consulta la página 99).

Fórmula del Mysterium: Propiedad genuina

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Destino

Los miembros del Mysterium expertos en el Arcano Destino no necesitan arrastrarse por junglas espesas o tumbas polvorientas para encontrar las reliquias que buscan, solo tienen que usar esta fórmula para conseguirlas.

Romper un juramento (Destino ●●●●)

El mago rompe un juramento por completo. El conjuro también se puede utilizar para manipular libremente uno que el lanzador haya hecho.



Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del juramento.

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos deben superar la Potencia del juramento, a menos que el lanzador intente afectar a uno de los suyos, en cuyo caso un éxito es suficiente.

Fórmula de la Escala de Plata: Autoridad del magistrado

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Destino contra la Potencia del juramento

Alguien que gobierna no debe dudar en romper una promesa que le impida ejercer correctamente su autoridad. En el caso de un juramento santificado a través del Arcano Destino, este conjuro es la única forma de romperlo con seguridad. Los miembros del Concilio Libre atados a juramentos desagradables también lo utilizan. Si la promesa fuese digna de realizar, no habría necesidad de ataduras místicas para asegurar la cooperación.

Santificar un juramento (Destino ●●●●)

El mago puede aplicar el peso del destino sobre el juramento de otra persona como si lo hiciese consigo mismo (conjuro de Destino 2 "Prestar juramento", página 130). El participante no necesita ser consciente de que el mago posee los medios para lanzar un impulso metafísico sobre su promesa. Un individuo que tiene la responsabilidad de la vida de otra persona en sus manos (como el padre de un niño) puede prestar juramentos en su nombre.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el objetivo no sabe que las palabras que está a punto de pronunciar le atarán a un juramento místico, se puede enfrentar al conjuro de forma inconsciente con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Esta fórmula cuenta para el número total de conjuros que el mago puede mantener (y para la tolerancia de las personas que son afectadas por el juramento). El lanzador puede elegir renunciar a él (consulta "Renunciar al control de un conjuro", página 105) de forma que no cuente para el máximo permitido.

Fórmula de la Escala de Plata: Dejemos que sus palabras les condenen

Reserva de dados: Presencia + Expresión + Destino

Aquellos que ofrecen juramentos solemnes a un mago de la Escala de Plata deberían tener cuidado con esta fórmula, pues sus palabras podrían convertirse en un auténtico vínculo. Los hechiceros del Mysterium también hacen uso de este poderoso conjuro durante su trabajo, ya sea para que se mantenga en vigor la promesa de ayuda de otra persona o para que se cumpla la fecha de entrega de algún artefacto.

Sin trabas (Destino ••••)

Un mago con este nivel de pericia en las complejidades del Arcano posee un sexto sentido para detectar los poderes que intenten ejercer control sobre su destino, pudiendo repeler de forma refleja toda magia nociva de esa índole. Puede resistir la influencia de un mandato, por ejemplo, o encogerse de hombros ante el control psíquico.

Un hechicero puede lanzar una protección instantánea y refleja de contramagia bajo las siguientes circunstancias:

- Su alma está siendo atacada
- Se ve afectado por un mandato
- Es víctima de un mal destino (un objeto maldito, como se describe en Destino 5).
- Es víctima de un control sobrenatural que le obliga a hacer algo que no desea.

Sólo se necesita el Arcano Destino para contrarrestar el ataque, y no hay que conocer todos los Arcanos implicados en el conjuro. La contramagia puede servir incluso contra

hechizos discretos. Para más información sobre el contrarresto de conjuros, consulta "Contramagia", página 106.

Forjar bendición (Destino •••••)

Gracias a este conjuro, un ser vivo, un lugar, un objeto, una condición, una conducta o una fuerza física (mejores reflejos, una fortaleza inquebrantable o una presencia arrolladora) puede convertirse en la bendición de una persona.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Los éxitos obtenidos en la tirada de conjuración designan el nivel de protección. Cuando se actúa bajo los parámetros de la bendición o dentro de su presencia, los éxitos se restan de cualquier daño que el objetivo sufra (empezando primero con daño agravado, luego con daño letal, y luego con daño contundente). En el caso de que un lugar se convierta en una bendición, el área de efecto mínima es de un metro de radio o cuatro metros cúbicos de volumen.

Ejemplo: *Arethusa se retira a un bosque sagrado. La zona que rodea a un viejo roble actúa como su bendición (creada con un conjuro de tres éxitos en un radio de tres metros alrededor del árbol). Más tarde, y aún dentro de la Duración del conjuro de Forjar bendición, un enemigo entra en el bosque y ataca a Arethusa con un hechizo mientras ésta se encuentra sentada junto al árbol. Los tres éxitos de su bendición se restan de cualquier daño que el conjuro pueda infligir, mientras la joven permanezca dentro del radio del árbol bendito.*

Fórmula del Mysterium: La fuerza secreta

Reserva de dados: Compostura + Supervivencia + Destino contra Aplomo + Gnosis

Algunos creen que los miembros del Mysterium son eruditos eclécticos no aptos para los rigores del combate. En ciertos casos, el sentimiento puede ser correcto. Pero gracias a esta fórmula, incluso el investigador más retraído puede involucrarse en situaciones peligrosas, solo con la ayuda del Destino. Los hechiceros de la Flecha adamantina también hacen uso de esta protección cuando su trabajo se vuelve demasiado arriesgado.

Forjar destino (Destino •••••)

El mago determina el destino de un ser vivo. Un santo puede terminar en una senda criminal, mientras que un animal que, en circunstancias normales, viviría en un hogar cruel y abusivo puede acabar con una familia amable y cariñosa. Este tipo de manipulaciones, que requiere doblegar la autodeterminación del objetivo, puede resultar bastante difícil incluso para los hechiceros más experimentados, de ahí que pocos lo intenten.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Cada éxito en la tirada de conjuración puede utilizarse para añadir un dado a la reserva de cada acción del objetivo que fomente el cumplimiento del destino declarado por el lanzador. Y a la inversa, puede imponerse una penalización de un dado por éxito contra tiradas que ayuden a evitar el nuevo destino del sujeto. El Narrador determina cuándo aplicar las penalizaciones a una acción, pero siempre ocurrirá cada vez que el objetivo intente negar el destino que el hechicero ha preparado.

El efecto dura una escena. Si no se asigna Duración al conjuro según el caso, puede que no haya tiempo suficiente para ver cumplido el nuevo destino. Por ejemplo, si se usa el conjuro para que una persona compre un coche usado en su pueblo, es probable (pero no seguro) que ocurra rápidamente, pero si se usa para que un perro intente matar a una persona importante a 3.000 kilómetros de distancia, puede tardar años en ocurrir.

Si un mago intenta influir en un destino creado artificialmente por otro, debe superar la Potencia del conjuro usado por el hechicero que lo impuso.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Consagrar al elegido

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Destino contra Aplomo + Gnosis

Estampar la marca del Destino sobre una persona puede proteger la sociedad mágica de los Despertados. Los Guardianes son conocidos por usar este conjuro para crear rastros falsos que alejen a los más inquisitivos de los fenómenos místicos genuinos. Los magos del Mysterium emplean una fórmula similar (Inteligencia + Persuasión + Destino) para atraer a otros al mundo mágico.

Forjar perdición (Destino •••••)

Gracias a este conjuro, un ser vivo, un lugar, un objeto, una condición, o una conducta puede convertirse en la *perdición* de una persona. Por ejemplo, una espada podría transformarse en la perdición de alguien, como también el sanctasanctórum de su enemigo más acérrimo o incluso su hijo. De igual modo, también podría ocurrir con la pierna que se hirió hace mucho

••••• Maestro de Destino

Controlo el destino de los demás y lo altero según mis deseos. Puedo convertir al indigente más desdichado en un rey, y hundir en la miseria incluso al más poderoso de los hombres. Mis maldiciones son la ruina de mis enemigos, y mis favores benefician a aquellos que me complacen. Uso el rostro del destino, y mis dedos se entrelazan en sus innumerables hilos.

tiempo en un accidente de coche, sus flirteos, o la luz de la luna llena.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Mientras el objetivo esté en confrontación directa con una perdición o actúe dentro de los parámetros de una (sea golpeado en la pierna herida o se meta en problemas con el novio de metro ochenta de una mujer mientras intenta ligar con ella), cualquier daño sufrido por el sujeto aumenta en proporción a los éxitos del conjuro. El tipo de daño no cambia (las fuentes de daño contundente aún infligen daño contundente, solo que causan más de lo que normalmente harían).

Lanzar una perdición no garantiza que el mago sufra daño; lo único que hace es empeorarlo. Por ejemplo, un mago que entra en un sanctasanctórum que se ha convertido en su perdición, no tiene más probabilidades de sufrir daño, pero si se cae por las escaleras accidentalmente (o es empujado), sus posibilidades de sufrir mucho daño aumentan.

En el caso de que un lugar se convierta en una perdición, el área de efecto mínima es de un metro de radio o cuatro metros cúbicos de volumen.

Fórmula de la Flecha adamantina: Talón de Aquiles

Reserva de dados: Aplomo + Intimidación + Destino contra Aplomo + Gnosis

Incluso un espadachín mediocre que lleve un arma transformada en la perdición de un enemigo específico es una amenaza a tener en cuenta. O eso es lo que piensan los hechiceros de la Flecha adamantina que hacen uso de esta fórmula. Hasta un guerrero experto puede beneficiarse de un objeto (o un lugar, una persona o una circunstancia) que represente la caída de un enemigo. Los Guardianes del Velo utilizan esta magia como último recurso para poner fin a una amenaza que ponga en peligro los Misterios.

Maldición (Destino ●●●●●)

Ésta es una versión más poderosa del conjuro "Mal de ojo", página 129. Toda tarea que realice la víctima falla automáticamente.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea; resta la Compostura del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El conjuro es como el "Mal de ojo", solo que afecta a todas las tiradas realizadas hasta que termine su Duración. No puede combinarse con el Mal de ojo; solo el conjuro más potente tiene efecto.

Fórmula de la Flecha adamantina: Muerte y destrucción

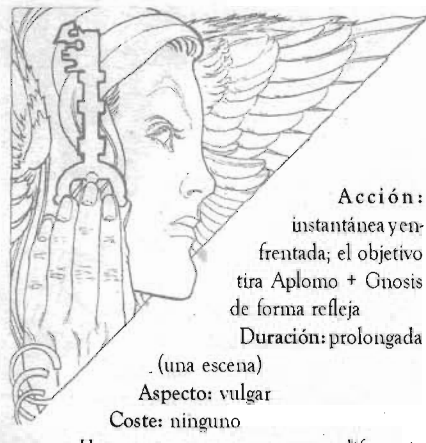
Reserva de dados: Manipulación + Intimidación + Destino – Compostura

Un tigre es una bestia feroz, pero ¿seguiría siéndolo sin garras ni colmillos, o desprovisto de fuerza y agilidad? Los magos de la Flecha adamantina usan esta fórmula para mutilar a sus enemigos. Los miembros del resto de las órdenes también se benefician de esta fórmula, ya sea para alcanzar la victoria en combate, para ligar más que un pretendiente rival, o simplemente para ganar un debate.

Mandato (Destino ●●●●●)

Este conjuro permite a un hechicero obligar a otra persona a cumplir su voluntad como si ésta hubiese prestado un juramento para tal efecto. Si el sujeto no puede resistir esta magia, entonces debe cumplir lo que se le ordene o sufrirá el rencor del destino. El mago no está en la obligación de ser razonable cuando imponga un mandato sobre otro, aunque la tarea a realizar debe estar dentro de lo posible. "Cuenta todos los granos de arena de esta playa", aunque irrealizable para la mayoría de las personas, al menos es posible, pero "Usando solo tus propias habilidades físicas, nada hasta el fondo del océano y vuelve", no lo es.

Práctica: Creación



Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Hay que tener en cuenta que, a diferencia de los poderes del Arcano Mente, este conjuro no *obliga* a un objetivo a realizar una tarea. Sólo establece ciertas repercusiones si no lo hace.

Aquellos que violan los términos de un mandato dentro de la Duración del conjuro (el no trabajar activamente para cumplirlo cuenta como una violación) sufren los efectos de la "Maldición", arriba, hasta que el mandato expire de forma natural.

Los efectos pueden durar más que cualquier conjuro prolongado de cinco círculos. Cuando se aumenten los factores de Duración, usa la tabla de factores de prolongación avanzada, aunque no tenga seis círculos de Destino:

Duración	Penalización de dados
Una escena/hora	Ninguno (éxito básico)
24 horas	-2
Dos días	-4
Una semana	-6
Un mes	-8
Indefinida	-10

Fórmula de la Escala de Plata: Cadena del destino

Reserva de dados: Presencia + Expresión + Destino contra Aplomo + Gnosis

Hay momentos en que respetar los derechos y libertades de los demás no produce los resultados deseados. Los hechiceros de la Escala de Plata usan esta fórmula con cuentagotas, por miedo a ser considerados unos tiranos (y con razón). Pero en ocasiones es muy necesario. Los Guardianes del Velo emplean esta magia como última defensa para los Misterios.

Hasta la siguiente generación

Con Duración indefinida y el sacrificio de un círculo de Voluntad, un mandato creado por un mago o un juramento santificado por él puede hacerse generacional, afectando a los descendientes de la víctima (eso incluye las consecuencias de no cumplir la orden). Los descendientes heredan el mandato o el juramento una vez que el objetivo original del conjuro muere (el círculo de Voluntad perdido puede recuperarse con el gasto de ocho puntos de experiencia).

Con Destino 5, si el mago lo desea, cualquier juramento que sea santificado por él puede imponer una "Maldición" en aquellos que lo violen. Si se rompe un mandato ancestral y el lanzador tiene Destino 4 o menos, el infractor solo se ve afectado por un conjuro de "Mal de ojo", página 129.

Plaga de langostas (Destino •••••)

El mago puede crear condiciones caóticas; lluvia de ranas, que todos los animales de un barrio se vuelvan locos simultáneamente, y cosas por el estilo. El lanzador renuncia al control de los efectos del conjuro y pone la cuestión en manos del Destino. Aunque los Durmientes que sean testigos de este caos pueden asustarse, están abiertos temporalmente a las posibilidades de la magia, y no causarán Paradojas si presencian otro conjuro en la zona de efecto.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Aquellos Durmientes que presencien los efectos de la Plaga de langostas no actuarán como testigos de otros conjuros que se lancen en la zona, a efectos de determinar sus posibilidades de Paradojas (aunque la Plaga de langostas aún podría provocar una). El espacio cubierto por el conjuro depende de los éxitos obtenidos:

Éxitos	Volumen definido
1 éxito	4 metros cúbicos
2 éxitos	8 metros cúbicos
3 éxitos	16 metros cúbicos
4 éxitos	32 metros cúbicos
5 éxitos	64 metros cúbicos

El caos que borbotea en el área está más allá del control del lanzador y podría afectarle seriamente. Dependiendo de la descripción del efecto, el Narrador podría imponer una penalización de -1 ó -2 dados en cualquier tirada que no esté directamente relacionada con el caos desatado.

Este conjuro no puede lanzarse por segunda vez en la misma zona (o en zonas adyacentes) hasta pasadas 24 horas.

Fórmula del Concilio Libre: Tormenta caótica

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Destino

Esta fórmula es un ejemplo perfecto de las nuevas filosofías defendidas por el Concilio Libre. Permite desatar fenómenos caóticos sobre un mundo que la mayoría de las personas consideran ordenado y seguro, enseñándoles que el universo no siempre es lo que parece. Incluso el Durmiente más escéptico se preguntará qué otros Misterios existen ahí fuera. Además, como algunos miembros de la orden se apresuran en señalar, también ayuda a crear una cortina de humo cuando las cosas se ponen feas y hay que poner pies en polvorosa.

Romper las cadenas (Destino •••••)

El mago puede disipar o reconfigurar las condiciones del mandato de otro mago. Consulta "Mandato", abajo.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del mandato.

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Los éxitos deben superar la Potencia del mandato.

Fórmula del Concilio Libre: La cláusula oculta

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Destino contra la Potencia del mandato

Esta fórmula permite a un hechicero del Concilio Libre cambiar las condiciones de un mandato o destruirlo por completo. Al fin y al cabo, y según el punto de vista de los miembros de la orden, ¿qué bien puede surgir de respetar los deseos de alguien que tan poco respeto tiene por la voluntad de los demás? Los hechiceros de la Escala de Plata también emplean esta magia (Aplomo + Ocultismo + Destino) como forma de demostrar que nunca estarán bajo el control de nadie.

Fuerzas

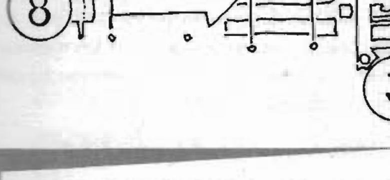
Influencia: clima, electricidad, energía cinética, física, gravedad, luz, radiación, sonido.

Éste es el Arcano asociado con la luz, el calor, la energía y el movimiento del universo, los patrones que hacen que los mundos se desplacen en sus órbitas, las estrellas ardan, y la cohesión de todo el cosmos se mantenga. Es un Arcano de gran poder, muy apropiado para aquellos con una visión agresiva del mundo y que están seguros de ocupar un lugar prominente dentro de él. Aquellos que dominan el Arcano Fuerzas controlan el clima, las sequías, las mareas e incluso el poder del átomo.

Fuerzas es quizá el Arcano más clásico "mágicamente" hablando. Con él, un mago puede crear fuego en la punta de sus dedos, vencer el poder de la gravedad para levantar el vuelo, levitar objetos e incluso personas con su mera voluntad, conjurar luz y oscuridad o hacer que la tierra tiemble. Las personas que buscan dominar este Arcano suelen ser rudas, enérgicas y alborotadoras. Se ríen a carcajada limpia, lloran en público, y se expresan con honestidad y pasión.

Reinos regentes: El Éter

La mezcla vulgar y sutil de Fuerzas/Cardinal forma los Arcanos regentes del Éter, el espacio celestial donde arde el fuego divino. Las Fuerzas son la expresión efímera de esa mezcla.



Las Fuerzas de un vistazo

No todos los tipos de energía pueden manipularse con la misma facilidad. El grado de aprendizaje en el Arcano determina el nivel de la energía controlada.

Calor, luz, sonido: el mago puede comenzar a influir en estas fuerzas con el primer círculo del Arcano, y obtiene más control a medida que avanza en su comprensión. Con el tercer círculo, puede crear estas energías de la nada.

Electricidad, fuego: el mago puede comenzar a influir en estas fuerzas con el segundo círculo del Arcano, mejorando su control a medida que progrese. Con el cuarto círculo, puede generar estas energías de la nada.

Energía cinética: el mago puede comenzar a influir en diferentes aspectos de la energía cinética con diferentes grados de maestría. Con el segundo círculo, puede repeler fuerzas cinéticas aplicadas contra él o concentrarlas en un solo punto. Con el tercer círculo, puede mover cosas con solo pensarlo, mejorando su control a medida que progrese. Con el cuarto círculo, puede alterar los vectores y la velocidad de las cosas en movimiento, siendo mayor su control al alcanzar el quinto círculo.



• Iniciado de Fuerzas

El primer paso para controlar algo es comprenderlo. Veo las energías fugaces del mundo, moviéndose en una danza demasiado compleja y elaborada para que los Durmientes lo perciban. Oigo palabras pronunciadas en el viento y veo todo aquello que es invisible para ojos humanos.

Alterar el calor (Fuerzas •)

El mago puede guiar la dirección y el flujo de un calor existente. Podría calentarse en un ambiente frío atrayendo hacia sí mismo el calor emitido por otros cuerpos humanos, o asegurarse de que el calor residual de un radiador al otro lado del baño llegue hasta la ducha. En este nivel de maestría, no podrá aumentar la temperatura ni crear calor de la nada.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula del Mysterium: Bendición radiante

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Los magos del Mysterium aprecian esta fórmula porque les permite controlar la temperatura de sus viejas bibliotecas.

Alterar el sonido (Fuerzas •)

El mago puede guiar la dirección y el flujo de un sonido existente. Podría concentrar las ondas sonoras de un recinto para poder escuchar una conversación en voz baja, o asegurar que el sonido de su propia voz no pase más allá de la persona con la que está hablando. En este nivel de maestría, no podrá amplificar el volumen ni crear un ruido de la nada.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula de la Escala de Plata: Vadear el río

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Un palabra susurrada puede significar la caída de un imperio, un hecho bien conocido por los hechiceros de la Escala de Plata. Con esta fórmula, dichas palabras pueden oírse por casualidad.

Alterar la luz (Fuerzas •)

El mago puede guiar la dirección y el flujo de una luz existente. Podría hacer que una linterna de amplio alcance enfoque su luz en un solo punto, o dividir la luz blanca en su espectro de colores básicos, como un prisma. En este nivel de maestría, no podrá reducir o aumentar la intensidad de la luz ni hacer que aparezca donde no debería existir.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

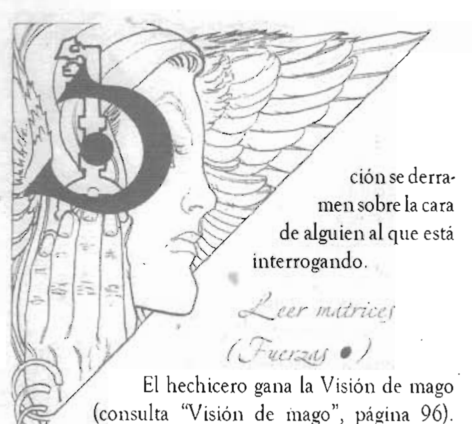
Coste: ninguno

Los éxitos determinan el grado de desviación de la luz. Con un éxito, un rayo de luz puede desviarse noventa grados, mientras que con dos éxitos, puede girarse de nuevo otros noventa grados.

Fórmula de la Escala de Plata: Flujo brillante

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Un mago de la Escala de Plata puede usar esta fórmula para controlar la forma en que la luz se propaga a su alrededor, creando un efecto de relámpago o haciendo que las luces de una habita-



ción se derramen sobre la cara de alguien al que está interrogando.

Leer matrices (Fuerzas •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). Puede percibir la resonancia mágica y energética, y detectar la presencia de todos los tipos de energía del universo: calor, gravedad, electromagnetismo y demás, incluyendo la presencia o ausencia de diferentes clases de radiación, como rayos x o radiación cósmica.

Un mago sin la percepción obtenida por este conjuro está ciego ante la arrolladora variedad y cantidad de energía que se mueve a su alrededor, incapaz de procesar el tapiz de poder que resulta invisible para el ojo inexperto.

El mago también es especialmente consciente de los aspectos energéticos de la resonancia, así como de su movimiento y frecuencia vibratoria.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", página 225, si quieres más información sobre cómo ver la magia con este conjuro. Al contemplar los fenómenos energéticos (como el espectro electromagnético), cuanto más invisible sea la energía para el ojo desnudo, más penalizaciones sufrirá el mago.

Espectro	Penalizaciones de dados
Rayos gamma	-3
Rayos x	-2
Rayos ultravioletas	-1
Luz visible	0
Rayos infrarrojos	-1
Radar	-2
Radio, televisión	-3

Fórmula del Mysterium: La energía invisible

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Los antiguos enterraron algunos de sus secretos no en grabados de piedra y arcilla, sino en las energías invisibles del mundo. Esta fórmula permite a un miembro del Mysterium percibir estas fuerzas invisibles y presenciar su interacción. Los miembros del resto de las órdenes usan este conjuro tanto para percibir los patrones de energía que se mueven a su alrededor como para detectar la presencia de la resonancia energética.

Receptor sónico (Fuerzas •)

El mago puede oír sonidos o frecuencias subsónicas o supersónicas que el oído humano no puede distinguir, pero no es capaz de mejorar su capacidad auditiva (no recibe dados extra, solo amplía el rango de sonidos que puede captar).

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago realiza una tirada de Astucia + Compostura para percibir los sonidos de alta frecuencia (un silbato para perros) o de baja frecuencia (el bramido de una manada de elefantes en la distancia). Los sonidos que son muy altos o muy bajos en la escala del rango auditivo humano podrían imponer penalizaciones.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Susurros ensordecedores

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Fuerzas

La percepción es una parte muy importante de los Guardianes del Velo. Muchos de ellos usan esta fórmula para captar cosas que los humanos normales no pueden. Después de todo, el mundo está lleno de fenómenos terribles y maravillosos, y uno nunca sabe si, por ejemplo, todos los perros de un vecindario están aullando debido a una presencia antinatural, o porque algún sonido les resulta doloroso. Los magos del Mysterium emplean esta fórmula porque a veces el secreto de un enigma reside no en lo que uno puede ver, sino en lo que puede *oír*.

Sintonizar (Fuerzas •)

Este conjuro permite a un mago escuchar una transmisión de datos por ondas (como las de un teléfono móvil) y convertir el "ruido" electromagnético en información inteligible. El lanzador no puede comprender nada que haya sido transmitido en un idioma desconocido para él.

Con esta percepción, un hechicero podría escuchar una emisión de radio y ver cualquier señal de televisión no transmitida por cable sin necesidad de tener un receptor. Esto le permite espiar las frecuencias de cualquier *walkie-talkie*, ver gratuitamente los canales por satélite, o incluso "escuchar" el flujo de datos transmitido y recibido por un teléfono móvil si realmente lo percibe como tal (no será capaz de sacarle mucho sentido sin el uso de magia de Mente para interpretar el ruido). Podría incluso acceder a las comunicaciones inalámbricas (como MP3, llamadas telefónicas por Internet o video conferencias) en un punto de conexión, aunque solo podrá escuchar las transmisiones, no leerlas. En este grado de maestría, es incapaz de enviar información por estos canales, y tiene restringido el escuchar a escondidas señales existentes.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago realiza una tirada de Astucia + Ciencia para percibir las transmisiones. El electromagnetismo viaja grandes distancias en un corto periodo de tiempo; las señales rebotan en los satélites (naturales y artificiales), en la atmósfera de la Tierra y en otras superficies. Las señales encriptadas conllevan una penalización igual a los éxitos acumulados para encriptar la señal.

Fórmula del Concilio Libre: Radio de Mahoma

Reserva de dados: Inteligencia + Ciencia + Fuerzas

Esta fórmula permite a un mago del Concilio Libre escuchar las frecuencias de la policía, los *walkie-talkies* y las transmisiones de los teléfonos móviles. Los Guardianes del Velo usan mucho este conjuro para proteger los Misterios.

Visión nocturna (Fuerzas •)

Sintonizando sus percepciones para captar vestigios de luz ambiental, y usando una sensación intuitiva de vibración y calor, un mago puede ver en la oscuridad con la misma claridad que los depredadores nocturnos. Puede percibir los espectros de luz infrarroja o ultravioleta, así como detectar radiaciones electromagnéticas, energía cinética o energía sónica.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito reduce en uno cualquier penalización por operar bajo el amparo de la oscuridad. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que los estallidos repentinos de luz pueden desorientar o incluso dañar los ojos del mago, y que encontrará la luz de una simple lámpara de escritorio algo excesiva, no digamos nada la del sol del mediodía (invierte las penalizaciones por luz; es fácil ver en la oscuridad o con muy poca luz, difícil con luz normal e imposible con luz brillante). Además, debido a que esta visión aumentada produce una mejora en los sentidos para captar sonidos y vibraciones, los movimientos repentinos y violentos (como un terremoto o una explosión) pueden imponer penalizaciones hasta que el mago reajuste sus percepciones para compensar.

Fórmula de la Flecha adamantina: Noche diurna

Reserva de dados: Astucia + Compostura + Fuerzas

Pocas cosas son más atemorizantes para los enemigos de los herederos de la Atlántida que un escuadrón de magos de la Flecha adamantina moviéndose en la oscuridad y con la ayuda de esta fórmula. Ya sea con propósitos ofensivos o defensivos (como cuando un sanctasanctórum se queda sin electricidad y algo impronunciable comienza a subir del sótano), esta fórmula es para su lanzador como una luz en la oscuridad.

Alterar el fuego (Fuerzas ••)

El mago puede influir en la dirección o el flujo de una llama existente. Podría hacer que una fogata saltase de su lugar y quemase a alguien, o dirigir la llama de un mechero hacia el mueble donde se guardan las botellas de alcohol. En este nivel de maestría, no podrá avivar las llamas para que se hagan más grandes o más calientes.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea y dirigida; resta la Defensa del objetivo
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

•• Aprendiz de Fuerzas

Puedo tejer los hilos del poder con mano experta y mover estas energías según mi voluntad. Convierto los objetos en invisibles o me protejo de los asaltos de mis enemigos. La luz, el calor y el sonido florecen o menguan bajo mis órdenes.

El mago no ataca directamente a una persona o un objeto con este conjuro, solo manipula un fuego existente y lo dirige hacia el objetivo que escoja. El daño infligido depende por completo del tamaño y el calor del fuego. Consulta "Fuego", página 161 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo** para más detalles. Este conjuro provoca que el fuego se extinga en el turno siguiente, aunque si los objetivos llevan ropa inflamable, ésta podría prenderse y continuar ardiendo hasta que desaparezca del todo.

Un solo éxito permite afectar a un objetivo (el mago puede enviarlo hacia cualquier objetivo a menos de tres metros de su origen por círculo de Fuerzas; un mago con Fuerzas 2 puede afectar a un objetivo a seis metros de distancia). Los éxitos restantes afectan a objetivos *adyacentes* (esto es una excepción a las reglas normales que no permiten a los conjuros dirigidos afectar a varios sujetos). Los objetivos deben encontrarse a menos de tres metros unos de otros.

Éxitos	Objetivos
2 éxitos	Dos objetivos
3 éxitos	Cuatro objetivos
4 éxitos	Ocho objetivos
5 éxitos	Dieciséis objetivos

El tamaño de la fuente limita el número total de objetivos que pueden ser afectados:

Tamaño del fuego	Número de objetivos
Antorcha	Dos
Fogata	Cuatro
Incendio	Dieciséis

Fórmula de los Guardianes del Velo: Incendio deliberado

Reserva de dados: Fuerza + Atletismo + Fuerzas - Defensa

Los Guardianes aprecian esta fórmula porque les ayuda a ocultar pruebas que no deben salir a la luz. Aparte de eso, incluso una pequeña llama puede causar un desastre sobre un enemigo cargado de armas y munición.

Alterar la electricidad (Fuerzas ••)

El mago puede alterar la dirección o el flujo de la electricidad. Podría hacer que una corriente eléctrica (como la que alimenta los aparatos eléctricos o recorre las paredes) golpeara a un objetivo. En este nivel de maestría, no podrá aumentar ni disminuir el voltaje.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea y dirigida
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

El mago no ataca directamente a una persona o un objeto con este conjuro, solo manipula una corriente eléctrica existente y la redirige hacia el objetivo que escoja. El daño infligido depende por completo de la corriente eléctrica. Consulta "Electrocución", página 159 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo** para más detalles. El voltaje de la corriente no se ve alterado. Lo más probable es que el conjuro provoque que la fuente de energía se corte (salten los plomos) o haya un cortocircuito en el turno siguiente (aunque pueden aumentarse los factores de Duración para evitar este cese durante turnos adicionales).

Un solo éxito permite afectar a un objetivo (el mago puede dirigir la corriente para que golpee a cualquier persona en un radio de cinco metros desde la fuente por círculo de Fuerzas; un mago con Fuerzas 2 puede afectar a un objetivo a diez metros de distancia). Los éxitos restantes afectan a objetivos *adyacentes* (esto es una excepción a las reglas normales que no permiten a los conjuros dirigidos afectar a varios sujetos). Los objetivos deben encontrarse a menos de tres metros unos de otros.

Éxitos	Objetivos
2 éxitos	Dos objetivos
3 éxitos	Cuatro objetivos
4 éxitos	Ocho objetivos
5 éxitos	Dieciséis objetivos

La fuente de la que provenga la corriente limita el número total de objetivos que pueden ser afectados.

Fuente	Número de objetivos
Enchufe normal	Dos
Enchufe industrial	Cuatro
Caja de fusibles	Ocho
Tendido eléctrico	Dieciséis

Fórmula de la Flecha adamantina: Terapia de electroshock

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Fuerzas

A veces, una chispa es lo único que se necesita. Incluso un enchufe normal y corriente puede representar una seria amenaza, de ahí que los magos de la Flecha adamantina no pasen por alto la utilidad de esta fórmula.

Controlar el calor (Fuerzas ••)

El mago puede aumentar o reducir la temperatura de una zona.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito incrementa o disminuye la temperatura en un radio de un metro desde un punto central y hasta un máximo de cinco grados centígrados. Por ejemplo, cuatro éxitos permiten reducir la temperatura de una habitación de 20 grados hasta el punto de congelación (cero grados).

Fórmula del Mysterium: Ambiente sutil

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

El Mysterium usa esta fórmula para controlar la temperatura de las bibliotecas y los almacenes en los que guardan sus objetos más valiosos, creando zonas de lectura cálidas y bóvedas frías.

Controlar el sonido (Fuerzas ••)

El mago puede amplificar o reducir el volumen de sonido de una zona, como hacer que la música que sale de unos auriculares se vuelva lo bastante estridente para que decenas de personas la oigan claramente.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito dobla o reduce a la mitad el volumen de un sonido existente. El efecto cubre un radio de un metro desde el punto central. Por ejemplo, si se lanza sobre un podio, cualquiera que permanezca a menos de un metro de él hablará más fuerte que si estuviese fuera del área de efecto.

Fórmula de la Escala de Plata: Susurros estridentes

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Hay que tener algo más que una buena voz para convertirse en un gran orador, pero por algo se empieza.

Controlar la luz (Fuerzas ••)

El mago puede aumentar o disminuir el brillo de una fuente de luz existente, haciendo, por ejemplo, que una bombilla de 40 vatios brille como un foco.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito dobla o reduce a la mitad la incandescencia de una luz.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Apagar las luces

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas



Los Guardianes del Velo usan esta fórmula para oscurecer los lugares a los que deben entrar sin ser detectados, los cuales podrían estar vigilados electrónicamente.

Escudo invisible (Fuerzas ••)

A través del uso de este conjuro, el mago desvía los ataques dirigidos contra él y los dispersa a su alrededor de forma inofensiva. Los ataques cinéticos (como los puñetazos y las balas) son desviados con tanta efectividad como los energéticos (una llama o un láser).

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Fuerzas. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro protector al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica no se aplica contra los intentos de un oponente de realizar una presa sobre el lanzador (los Arcanos Espacio, Destino, Mente y Tiempo ayudan a hacer eso), solo protege de cualquier ataque que intente infligirle daño (resta los puntos de armadura de cualquier tirada que pretenda herirle).

El mago gana también +1 dado por círculo de Fuerzas para resistir los intentos de derribo con aplicaciones de fuerza cinética, como un golpe de viento junto al borde de un acantilado (incluyendo ataques que provoquen efectos de derribo; consulta la página 150 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Fórmula del Concilio Libre: Campo de fuerza

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Esta fórmula del Concilio Libre genera un tejido de energía diseñado para repeler cualquier ataque. Los Flechas usan una fórmula similar para protegerse de posibles asaltos.

Golpe cinético (Fuerzas ••)

El mago concentra la fuerza de un ataque físico, como un puñetazo o una patada, en un solo punto, infligiendo daño como si la persona en el otro extremo fuese apuñalada con un cuchillo.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

El daño contundente se convierte en letal. Los ataques que ya infligen daño letal no cambian. El conjuro afecta a una tirada de ataque futura por éxito. El jugador puede elegir cuál de sus tiradas de ataque recibe el beneficio, pero debe hacerlo antes de tirar los dados. Este efecto dura una escena (a no ser que se añadan factores de Duración); pasado ese tiempo, cualquier golpe cinético sin usar se pierde.

Con Fuerzas 3, el mago puede usar este conjuro con armas a distancia, como piedras arrojadizas.

Fórmula de la Flecha adamantina: Puño cortante

Reserva de dados: Fuerza + Pelea o Armamento + Fuerzas

Los mejores artistas marciales pueden matar con un solo golpe. Los magos de la Flecha adamantina con esta fórmula no necesitan ningún entrenamiento especial para transformar sus puños y pies en armas mortales. Al ser una herramienta increíblemente útil, casi todos los hechiceros del mundo le sacan algún provecho.

Objeto invisible (Fuerzas ••)

El mago puede hacer que un objeto inanimado se vuelva invisible para todo tipo de visiones, incluyendo cámaras. Lanzado en combinación con "Alterar el sonido", página 137, el mago puede redirigir cualquier sonido que produzca el objeto (como el clic de una cámara de fotos), haciendo que dé la impresión de que ocurre en otro lugar.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

Si el objeto se mueve, deja de ser invisible hasta que se pare de nuevo.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Fuera de la vista

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Fuerzas

Esta fórmula permite a un Guardián convertir un objeto (ya sea un obelisco mágico, un cadáver desangrado o cualquier otra cosa) en invisible. Los hechiceros de la Escala de Plata la emplean para ocultar armas durante sus negociaciones hasta que llega el momento de utilizarlas.

Ojos de la matriz (Fuerzas ••)

Idéntico al conjuro de Fuerzas 1 "Leer matrices" (página 138), salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o a un ser sobrenatural, como un fantasma o un hombre lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula del Mysterium: Todo el espectro

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Las exploraciones de los Misterios hacen extraños compañeros de cama. Los magos del Mysterium usan esta fórmula para otorgar las percepciones básicas del Arcano a sus aliados, ya sean Despertados o de otro origen mágico. Los hechiceros de la Escala de Plata usan una variante (Presencia + Ciencia + Fuerzas) para conferir dichas percepciones a los seres sobrenaturales con los que se asocian.

Transmisión (Fuerzas ••)

El mago puede atrapar una señal de radio existente y reemplazar la transmisión original con cualquier otro mensaje.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Aunque este conjuro da al lanzador la capacidad de reemplazar una señal por otra, no incluye el talento necesario para imitar una transmisión específica. Eso requeriría Habilidades relacionadas con la transmisión, como Expresión, Subterfugio y Ciencia. El Narrador decide qué tiradas necesita para crear una señal convincente. Por ejemplo, imitar una transmisión de radio de un locutor muy conocido requeriría duplicar su voz, lo que podría conseguirse con Inteligencia + Expresión, asumiendo que las voces no sean muy diferentes.

Fórmula del Mysterium: Voces del Éter

Reserva de dados: Manipulación + Expresión + Fuerzas

Esta fórmula del Mysterium, muy útil para enviar a la policía a cazar presas falsas o para asustar al público con invasiones marcianas, se ha vuelto muy popular entre los Guardianes del Velo, que aprovechan su potencial para confundir a los demás.

Controlar el fuego (Fuerzas •••)

El mago puede avivar un fuego existente, aumentando su tamaño e intensidad. También puede

••• Discípulo de Fuerzas

Transformo las energías básicas del universo a mi conveniencia. Me vuelvo invisible para los demás mientras mi voluntad sea firme. La magnitud de mi control va más allá del alcance de mis dedos, y la electricidad y el fuego bailan según mis deseos.

privarlo de combustible para reducirlo o incluso extinguirlo.

Práctica: Tejedura o Deshilado

Acción: instantánea

Duración: transitoria (un turno para avivar el fuego) o duradera (para extinguir el fuego)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cuando se aviva un fuego, los éxitos se reparten entre el tamaño y el calor. Cada éxito dobla el tamaño o añade un punto a su daño por calor. Consulta "Fuego" en la página 161 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**.

Cuando se reduce un fuego, cada éxito resta un punto del daño que puede infligir. Una vez que ya no tiene puntuación, se extingue. Por ejemplo, una antorcha inflige dos puntos de daño (uno por tamaño y otro por calor). Un éxito permite eliminar un punto de daño, y dos extinguen el fuego por completo. Extinguir un fuego es una acción duradera (el fuego no reaparece cuando termina el conjuro).

Fórmula del Concilio Libre: Agua seca

Reserva de dados: Presencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

No es raro que los magos del Concilio Libre prendan accidentalmente sus laboratorios. Esta fórmula les ayuda a controlar el fuego antes de que pueda destruir horas de trabajo.

Controlar la electricidad (Fuerzas ●●●)

El mago puede reducir una corriente eléctrica y alterar su dirección. Podría cortar la energía de un enchufe, redirigir toda la electricidad del edificio a un solo enchufe, o enviar toda la corriente de uno a varios distintos (asumiendo que exista cableado físico u otros materiales conductores). En este nivel de maestría es imposible aumentar la corriente, pues implica generar nueva electricidad de la nada; solo puede influir en la ya existente.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Un éxito puede desviar una sola línea de corriente hacia una nueva dirección. Si el mago intenta reducir la electricidad, podrá disminuirla un grado por cada éxito. Por ejemplo, un éxito reduce un tendido eléctrico a una caja de fusibles. Dos, reducen una caja de fusibles a un enchufe industrial. Y tres, convierten un enchufe industrial en un enchufe normal.



Fórmula del Mysterium: Caja de plomos

Reserva de dados: Astucia + Ciencia + Fuerzas

Los magos del Mysterium están acostumbrados a desactivar sistemas de seguridad cuando necesitan algo que no pueden comprar con dinero. Esta fórmula les permite desconectar un sistema sin tener que cortar la corriente en toda la manzana (lo cual alertaría a sus inquilinos).

Desviar proyectil (Fuerzas ●●●)

El mago puede dirigir la trayectoria de un proyectil.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

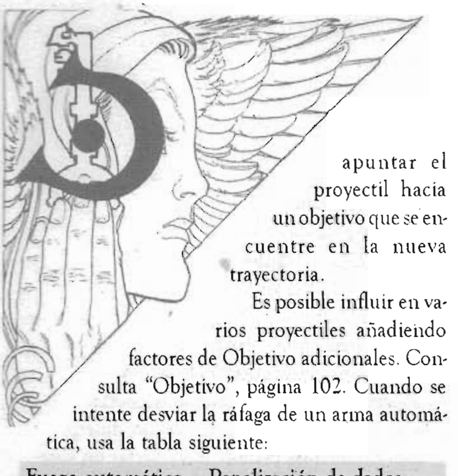
Aunque la conjuración es una acción instantánea, el mago puede lanzar este hechizo en cualquier momento sin importar el lugar que ocupe en el orden de Iniciativa, incluso antes de que pueda actuar normalmente.

El mago puede desviar el proyectil hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha, hacia la izquierda o incluso devolverlo al lugar de origen. El ángulo de desvío depende del número de éxitos obtenido:

Éxitos	Alteración de la trayectoria*
1 éxito	Girar hasta 45 grados
2 éxitos	Girar hasta 60 grados
3 éxitos	Girar hasta 90 grados
4 éxitos	Girar hasta 120 grados
5 éxitos	Girar hasta 180 grados

* Desde la perspectiva del proyectil.

Los magos pueden mezclan los éxitos para desviar el proyectil en varias direcciones. Por ejemplo, con dos éxitos, un mago puede desviar una flecha 45 grados a su izquierda y luego desviarla hacia abajo otros 45 grados. El efecto es duradero; una vez que la trayectoria del proyectil queda alterada, sigue volando hasta que algo lo impida. Con una tirada refleja de Destreza + Armas de fuego, el lanzador puede



apuntar el proyectil hacia un objetivo que se encuentre en la nueva trayectoria.

Es posible influir en varios proyectiles añadiendo factores de Objetivo adicionales. Consulta "Objetivo", página 102. Cuando se intente desviar la ráfaga de un arma automática, usa la tabla siguiente:

Fuego automático	Penalización de dados
Ráfaga corta	-2
Ráfaga media	-4
Ráfaga larga	-6

Fórmula de la Flecha adamantina: Tormenta de flechas

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Fuerzas

Los magos de la Flecha adamantina no son muy famosos por usar esta fórmula, ya que cuando desvían las balas de sus enemigos, las dirigen hacia ellos.

Dominio de la luz (Fuerzas ●●●)

El mago puede crear o extinguir luz. Podría hacer que una habitación se vuelva completamente oscura o iluminar una cueva con solo chasquear los dedos.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los éxitos determinan la intensidad de la luz creada (en arco direccional de treinta grados).

Éxitos	Intensidad
1 éxito	Linterna
2 éxitos	Bombilla de 75 vatios
3 éxitos	Faro de un coche
4 éxitos	Foco
5 éxitos	Luz de un estadio

Un éxito es suficiente para extinguir una luz normal, a menos que haya sido creada por un hechizo, en cuyo caso habrá que superar la Potencia de la conjuración.

Fórmula del Mysterium: Luz interior

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Esta fórmula es de gran utilidad para aquellos magos del Mysterium que se pasan la vida visitando tumbas. Aunque las pilas de su linterna fallen, su magia aún podrá iluminar el camino... u oscurecer el de sus rivales.

Dominio del sonido (Fuerzas ●●●)

El mago crea o elimina sonidos. Podría producir el ruido de una sirena de la policía o silenciar las pisadas de un intruso. También puede grabar sonidos mágicamente para luego reproducirlos.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: concentración (sonidos únicos) o prolongada (sonidos repetitivos)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los éxitos determinan el volumen del sonido

Éxitos	Volumen
1 éxito	Conversación
2 éxitos	Grito
3 éxitos	Guitarra eléctrica
4 éxitos	Escopeta
5 éxitos	Fábrica industrial

El rango de sonidos que puede crear el mago depende de su capacidad e ingeniosidad. Es posible que sea necesaria una tirada refleja de Astucia + Expresión (para las voces), Trato con animales (para el ruido de animales) o Ciencia (para dispositivos). Cualquier oyente que dude de que el sonido es real, podrá realizar una tirada instantánea y enfrentada de Inteligencia + Investigación. La Duración para los sonidos creados depende de la concentración del mago, aunque si es muy repetitivo, podría durar una escena (o más con factores de Duración adicionales) sin necesidad de recurrir a la concentración.

Un éxito es suficiente para eliminar cualquier sonido en un radio de un metro desde un punto central (pueden asignarse éxitos adicionales como factores de Objetivo para silenciar un área mayor; consulta la página 102). Un sonido creado por este conjuro u otro similar dentro de la zona de silencio debe enfrentarse a la Potencia del conjuro silenciador.

Lanzar de nuevo este conjuro permite a un mago grabar sonidos que tengan lugar a su alrededor y almacenarlos como energía mágica. Durante la siguiente hora, puede encender su grabadora mágica como una acción instantánea, aunque podrá apagarla de forma refleja. Es entonces cuando "libera" uno de sus puntos de Maná y lo utiliza para almacenar los sonidos. No es posible gastar ese punto sin perder su grabación. El mago puede reproducir lo almacenado para sí mismo con solo usar el conjuro "Leer matrices", página 138. Si quiere que todos los presentes lo oigan (y se grabe por medios convencionales, quizá para la posteridad) debe gastar el punto de Maná, lo que significará la perdida de lo grabado (a no ser que se tenga Cardinal 3, lo que permite destilar el Maná en tass y así almacenarlo físicamente).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Arte del ventrílocuo

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Los Guardianes armados con esta fórmula pueden distraer a los intrusos con todo tipo de sonidos, o silenciar sus propios ruidos si se aproxima algún Durmiente.

Golpe telequinético (Fuerzas ●●●)

El mago crea un puño de fuerza telequinética que golpea a un objetivo específico.

Práctica: Deshilado
Acción: instantánea y dirigida
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Cada éxito inflige un punto de daño contundente.

Con Fuerzas 4, el daño se convierte en letal. Con Fuerzas 5, puede gastarse un punto de Maná para hacer que el daño sea agravado y afecte a la estructura celular del objetivo. Esta versión del Golpe telequinético provoca que el aire ondule de forma antinatural, advirtiendo a la víctima de una posible amenaza. El objetivo puede utilizar su Defensa para oponerse a la tirada dirigida del lanzador.

Fórmula de la Flecha adamantina: Flechas mentales

Reserva de dados: Presencia + Atletismo + Fuerzas

Un Flecha desarmado y apartado de un enemigo sigue representando una seria amenaza. Esta fórmula lanza un asalto telequinético que puede golpear a distancia. Muchos magos aprenden el uso de este conjuro, ya que nunca se sabe cuándo puede ser necesario derribar a alguien desde lejos.

Invisibilidad personal (Fuerzas ●●●)

Este conjuro es idéntico al de Fuerzas 2 "Objeto invisible", página 140, salvo que con éste, el mago es el que se hace invisible. En combinación con "Dominio del sonido", página 142, el lanzador puede volverse invisible y silencioso. Debe mantener la concentración como una acción instantánea para seguir así.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

Un éxito es suficiente para ocultar al mago de la vista. Los restantes se emplean como defensa ante los conjuros que pretendan localizarle (compara las Potencias). Aunque la forma física del lanzador sea invisible, su aura aún podrá ser vista por aquellos con la capacidad de percibirla (conjuro de Mente 1 "Percibir el aura", página 169, o de Cardinal 1 "Visión celestial", página 181). Además, aunque el mago es invisible para los sentidos agudos de un vampiro con la Disciplina Auspex, la criatura aún podrá percibir su presencia a través del olfato o del oído.

Debe mantener la concentración como una acción instantánea (lo que significa que no puede lanzar otros conjuros mientras esté invisible). Tampoco puede realizar movimientos rápidos (no puede moverse más de la mitad de su Velocidad normal) ni utilizar su Defensa. Si hace alguna de las dos cosas, podrá ser visto como un borrón o un reflejo de luz, lo que permitirá a sus enemigos atacarle sin contemplaciones en el turno en que se mueva y antes de que pueda actuar de nuevo en el siguiente (aunque al estar oculto, con una penalización de -1).

Es posible localizar a una persona invisible con el olfato o el oído (asumiendo que tenga esos sentidos muy desarrollados). Consulta las reglas de

la lucha a ciegas, página 148 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Manto de lluvia

Reserva de dados: Astucia + Sigilo + Fuerzas

Un Guardián no puede pedir una fórmula mejor para encargarse de los asuntos de la orden, ya sea seguir de cerca a un Durmiente problemático, reunir información de un lugar peligroso, o eliminar una amenaza para la clandestinidad de los Misterios. El Guardián puede convertirse en la "mosca en la pared" que vigila cómo se desarrolla un acontecimiento sin ser descubierto, salvo por mala suerte (que alguien tropiece con él) o por intervención mágica. Dada su amplia utilidad, los magos del resto de las órdenes también hacen uso de esta fórmula.

Llamar relámpago (Fuerzas ●●●)

El mago hace que un rayo caiga de un cielo encapotado y golpee al objetivo que elija. No puede invocarlo de la nada (al menos, no en este nivel); necesita una tormenta natural o una provocada por el conjuro "Cambiar el clima", página 144.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y dirigida

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago no ataca directamente a una persona o un objeto con este conjuro; solo invoca un rayo y lo dirige hacia el objetivo que elija. El golpe inflige tres puntos de daño contundente más uno por éxito (por ejemplo, dos éxitos infligirían cinco puntos de daño contundente). El objetivo debe encontrarse en un lugar que el relámpago pueda alcanzar.

Los usos sucesivos de este conjuro dentro de la misma escena y contra el mismo objetivo (o incluso otros cercanos) podrían considerarse improbables ante testigos Durmientes (consulta "Magia improbable", página 98). A partir del tercer ataque en el mismo turno, el hechizo se vuelve vulgar.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Pararrayos

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Fuerzas

A veces, la mejor forma de silenciar a un testigo de los Misterios es dejar que la naturaleza siga su curso, con un poco de ayuda, claro. Los Guardianes usan esta fórmula como último recurso, ya que las explicaciones convincentes son menos problemáticas que los asaltos mágicos.

Otorgar escudo invisible (Fuerzas ●●●)

Idéntico al conjuro de Fuerzas 2 "Escudo invisible", página 140, salvo que con éste, es posible afectar a otras personas.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná (opcional; amplía la Duración a 24 horas)

Fórmula del Concilio Libre: Escudo de fuerza

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Es habitual lanzar esta fórmula sobre una zona específica, creando una barrera que obstaculice cualquier ataque u objeto. Los magos del Concilio Libre realizan la conjuración a través de extraños dispositivos, mientras que los hechiceros del Mysterium invocan su poder por medios más tradicionales (Aplomo + Ocultismo + Fuerzas).

Sirviente autónomo (Fuerzas ●●● + Mente ● o ●●●●●; Espacio ●● opcional)

El mago puede hacer que un conjuro realice una tarea de acción extendida mientras él se ocupa de sus asuntos. Podría preparar la comida mientras el lanzador ve la televisión, o levantar cubos de agua mientras lee un libro.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Fuerzas 3 permite realizar una tarea física de acción extendida usando la telequinesis (las acciones instantáneas, como luchar, no están permitidas). Los éxitos son asignados a la Fuerza y Destreza del impulso telequinético, igual que en el conjuro de "Telequinesis", abajo. El lanzador debe concentrarse durante toda la tarea. Si es atacado o sorprendido, deberá realizar una tirada de Aplomo + Compostura para mantener la concentración. Si la pierde antes de alcanzar el número total de éxitos necesario, podrá lanzar de nuevo el conjuro, pero todos los éxitos acumulados se desvanecerán; habrá que empezar de cero.

El Arcano Mente permite al mago dedicar parte de su propia capacidad cerebral para guiar la tarea, mientras al mismo tiempo lleva a cabo una acción mental (no física) completamente distinta. Está realizando varias tareas a la vez, igual que en el conjuro de "Una mente, dos ideas" (página 170). Como orquesta toda la operación telequinética, se considera una tarea mental y no física.

La fuerza telequinética del conjuro realiza la acción extendida bajo la supervisión de una parte de la mente del mago. La reserva de dados es igual al Atributo asignado a la telequinesis más una Habilidad del lanzador. Levantar una carga pesada podría requerir Fuerza + Atletismo, preparar la cena o escribir las memorias, Destreza + Atletismo o Pericias, y abrir una cerradura, Destreza + Fullerías.

Con Mente 5, el mago puede crear una mente separada que controle la fuerza telequinética sin su intervención. Reparte los éxitos entre la Fuerza, la Destreza y cualquier Habilidad física que se necesite para la tarea (no hace uso de las propias Habilidades del mago, solo dispone de los círculos que se asignen con los éxitos de la conjuración).

Si se incluye Espacio 2, el Sirviente autónomo puede realizar la labor lejos de la supervisión del mago. Podría forzar la cerradura de la casa de un banquero mientras el lanzador habla con él en una fiesta privada al otro lado de la ciudad.

Fórmula del Mysterium: Ayuda indispensable

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Fuerzas

Mucha gente cree que los magos del Mysterium son personas demasiado concentradas en sus libros como para ocuparse de cuestiones mundanas. La popularidad de la fórmula entre los miembros de la orden no ayuda a eliminar este estereotipo, aunque al menos permite a los ratones de biblioteca quitar el polvo de sus libros sin perder un valioso tiempo de estudio.

Telequinesis (Fuerzas ●●●)

El mago puede levantar y usar un objeto sin ni siquiera tocarlo.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El lanzador debe declarar antes de la conjuración si los éxitos se aplican a la Fuerza del impulso (su capacidad de levantar cosas) o a su Destreza (su capacidad de manipular con precisión). Los Atributos tienen una puntación por defecto de 1 círculo. También se pueden incrementar sufriendo una penalización de -1 en la tirada de conjuración por círculo adicional. Por ejemplo, podría utilizar el conjuro con mucha fuerza y poca destreza para levantar verticalmente un objeto muy pesado (consulta "Levantar y mover objetos", página 44 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), o con poca Fuerza y mucha Destreza para forzar una cerradura (tira la Destreza de la Telequinesis + la Habilidad de Fullerías del lanzador).

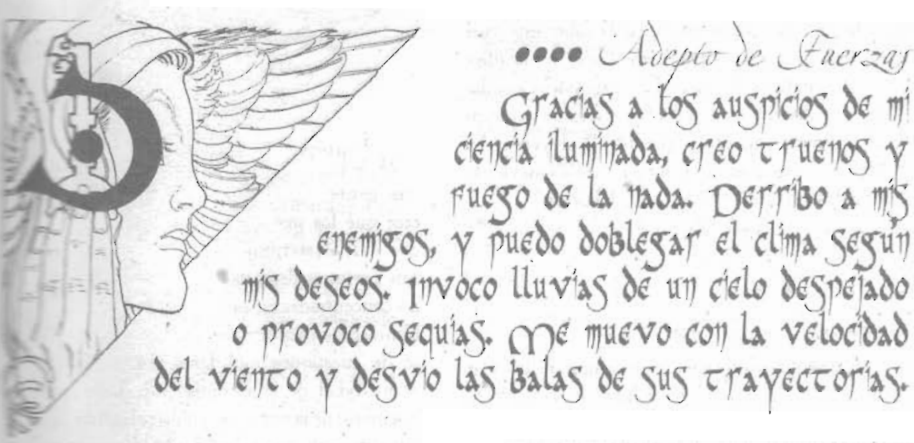
El objeto no puede desplazarse más allá del alcance visual del mago (a menos que use Espacio 2 para escudriñarlo). Puede moverlo a una Velocidad por turno igual a su Gnosis + Fuerzas.

El lanzador debe concentrarse cada turno. Consulta "Concentración", página 103. Con Fuerzas 4, puede lanzar el conjuro con una Duración básica de una escena (en cuyo caso, cuando no esté manipulando activamente el objeto, permanecerá quieto donde esté, aunque sea levitando en el aire).

Fórmula de la Escala de Plata: Mano de la mente

Reserva de dados: Astucia + Atletismo o Fullerías + Fuerzas

Hay veces en que un líder debe recurrir a métodos poco ortodoxos. Puede que sea necesario robar un documento o abrir una cerradura. Además, las exhibiciones de fuerza bruta resultan de lo más útiles, como cuando hace falta derribar una puerta. Es en esas situaciones cuando los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula. Los Flechas adamantinas emplean su propia versión (Fuerza + Atletismo + Fuerzas) para propósitos puramente marciales, como lanzar objetos a un enemigo.



•••• Adepto de Fuerzas

Gracias a los auspicios de mi ciencia iluminada, creo truenos y fuego de la nada. Derribo a mis enemigos, y puedo doblegar el clima según mis deseos. Invoco lluvias de un cielo despejado o provoco sequías. Me muevo con la velocidad del viento y desvío las balas de sus trayectorias.

Cambiar el clima (Fuerzas ••••)

El mago altera los patrones climáticos de una región para desatar un fenómeno no catastrófico en una zona concreta. Hay que tener en cuenta que una ventisca en plena primavera, aunque potencialmente destructiva para la producción de alimentos local, no es lo mismo que un tornado o un tifón, y puede crearse usando este nivel de Fuerzas.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El tipo de cambio climático determina las penalizaciones de dados. Crear una tormenta que libere un aguacero no impone penalizaciones, pero hacer que granice, conlleva una penalización de -3. Después de la conjuración, habrá que esperar cinco minutos para que la tormenta tenga efecto.

Las condiciones más extremas, como huracanes o tornados, requieren el conjuro de "Clima adverso", página 146.

Fórmula del Concilio Libre: Danza de la lluvia

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

La humanidad lleva mucho tiempo tratando de controlar el clima. Un mago del Concilio Libre con esta fórmula puede crear lluvia en un ambiente seco, calor en un entorno helado, o cualquier otra condición no extrema que desee. Los magos del Mysterium usan métodos alternativos para controlar dichas fuerzas (Aplomo + Ciencia + Fuerzas), pero siempre con los mismos fines.

Controlar la velocidad (Fuerzas ••••)

El mago puede aumentar o disminuir la velocidad de un objeto (pero no de una criatura viva). Podría hacer que un camión fuera más lento o que una bala perdiera velocidad.

Práctica: Modelado o Desenredado

Acción: instantánea

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Aunque la conjuración es una acción instantánea, el mago puede lanzar este hechizo en cualquier momento sin importar el lugar que ocupe en el orden de Iniciativa, incluso antes de que pueda actuar normalmente.

Cada éxito dobla o reduce a la mitad la velocidad del objeto en cuestión. Por ejemplo, un camión que va a 120 Km./h reduciría hasta 60 con un éxito, hasta 30 con dos éxitos, hasta 15 con tres éxitos, hasta 7,5 con cuatro éxitos, y hasta 3,75 con cinco éxitos. El mago debe ser capaz de abarcar todo el Tamaño del objeto (lo cual podría llegar hasta 30 o más para un camión de dieciocho ruedas con remolque). No puede concentrarse en un punto específico, como una de las ruedas (aunque hacerlo, lanzará a los pasajeros hacia delante). Consulta las reglas para el "Tamaño", página 102.

En este nivel de maestría, los proyectiles de alta velocidad como las flechas y las balas no pueden detenerse. En su lugar, añade (para aumentar la velocidad) o resta (para reducir la velocidad) un punto de daño por cada dos éxitos, como sigue:

Éxitos	Velocidad aumentada	Velocidad reducida
1	+1 punto de daño	-1 punto de daño
2	+1 punto de daño	-1 punto de daño
3	+2 puntos de daño	-2 puntos de daño
4	+2 puntos de daño	-2 puntos de daño
5	+3 puntos de daño	-3 puntos de daño

Para influir en la ráfaga de un arma automática, usa la tabla siguiente:

Fuego automático	Penalización de dados
Ráfaga corta	-2
Ráfaga media	-4
Ráfaga larga	-6

Fórmula del Concilio Libre: Trampa de velocidad

Reserva de dados: Inteligencia + Ciencia + Fuerzas

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para evitar que los enemigos escapen o para reducir la velocidad de sus balas.

Estallido de velocidad (Fuerzas ••••)

Puede que no ocurra muy a menudo, pero hay ocasiones en que un mago necesita correr como un poseso. Este conjuro hace que el lanzador se desplace más rápido que cualquier ser humano normal, reduciendo la fuerza de fricción (tanto de la atmósfera como del viento) a la nada. Cada zancada equivale a siete u ocho pasos normales. Aunque no es más rápido que una bala, se moverá con más velocidad que cualquier ser vivo sobre la faz de la Tierra.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Es posible gastar un punto de Maná para aumentar la Velocidad durante un turno. Se puede hacer las veces que se desee mientras no expire la Duración del conjuro (siempre y cuando se tenga el suficiente Maná). La puntuación de Velocidad se multiplica por el número de éxitos obtenido. Y es el doble de esa cantidad si se corre. Asumiendo que en la tirada se consigan cuatro éxitos y el mago tenga una Velocidad de 12, mientras dure el conjuro, el personaje tendrá una velocidad efectiva de 48. Si corre, su Velocidad será de 96; ¡algo más de cien kilómetros por hora!

Si algún Durmiente ve al mago corriendo más rápido que un humano normal, se producirá un momento de Incredulidad.

Fórmula del Mysterium: Sandalias de Hermes

Reserva de dados: Astucia + Atletismo + Fuerzas

Hay un tiempo para las negociaciones, un tiempo para luchar, y un tiempo para huir. Esta fórmula resulta de gran utilidad en esta última situación. Los miembros del Mysterium le sacan provecho tanto para coger a alguien como para escapar de él. Los Guardianes del Velo también la utilizan cuando necesitan interceptar una amenaza para la clandestinidad de los Misterios y no tienen tiempo de coger un taxi.

Levitación (Fuerzas ••••)

El mago puede flotar en el aire usando su fuerza telequinética. En este nivel de maestría, el movimiento es lento y requiere concentración.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Este conjuro permite al mago levitar y moverse en cualquier dirección con una Velocidad máxima igual a su Gnosis +1 por éxito obtenido (no puede doblar la puntuación como si estuviese corriendo por el suelo). Debe mantener la concentración como una acción instantánea (no se necesitan tiradas posteriores). Su maniobrabilidad es muy pobre, y le impide efectuar movimientos rápidos para esquivar obstáculos o usar su Defensa contra ataques enemigos.

Si es atacado o sorprendido, debe realizar una tirada refleja de Aplomo + Compostura para mantener la concentración. Si falla, cae desde las alturas (consulta "Caídas", página 160 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), aunque puede volver a concentrarse como una acción instantánea pasado un número de turnos igual a sus círculos de Fuerzas, asumiendo que no se golpeé antes contra el suelo. Tendría que caer desde una altura muy alta (como si estuviese haciendo paracaidismo) para que le diera tiempo a recuperar la concentración (Nota: ésta es una excepción a las reglas normales sobre perder la concentración de un conjuro).

Este hechizo produce Incredulidad ante testigos Durmientes.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Caminar por el aire

Reserva de dados: Inteligencia + Atletismo + Fuerzas

Los Guardianes del Velo encuentran este conjuro muy útil cuando necesitan entrar en casas ajenas para destruir pruebas incriminatorias o espiar a alguien desde donde menos se lo espera, desde arriba.

Mano invisible (Fuerzas ●●●●)

El mago puede levantar a una criatura viva sin ni siquiera tocarla.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Un solo éxito levanta al objetivo en el aire. La Fuerza del conjuro es igual a sus éxitos. El mago puede mover a la criatura viva con una Velocidad por turno igual a su Gnosis más los éxitos asignados a este propósito. El objetivo no puede salir del alcance visual del lanzador (a menos que use Espacio 2 para escudriñarle).

En cada turno, la víctima puede tratar de liberarse del agarre telequinético. Debe realizar una tirada instantánea de Fuerza + Atletismo o Pelea, penalizada por la Fuerza asignada del conjuro.

Con Fuerzas 5, el hechizo puede tener Duración prolongada (una escena), en cuyo caso, cuando el lanzador no esté manipulando activamente al objetivo, éste permanecerá donde quiera que lo deje, aunque sea levitando en el aire (el objetivo puede seguir intentando liberarse como se describió arriba).

Fórmula de la Flecha adamantina: Sujeción inquebrantable

Reserva de dados: Astucia + Pelea + Fuerzas contra Compostura + Gnosis

La Flecha adamantina usa esta fórmula para mantener inmovilizados a sus enemigos, o para levantarlos a gran altura y luego dejarlos caer (consulta "Caídas", página 160 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**). No es muy honorable, pero tampoco lo son los enemigos de la orden.

Otorgar invisibilidad (Fuerzas ●●●●)

El mago puede volver invisible a una persona, como hace consigo mismo con el conjuro de Fuerzas 3 "Invisibilidad personal", página 142. El objetivo debe mantener la concentración para permanecer invisible.

Práctica: Velado

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El objetivo, y no el mago, debe concentrarse para mantener el efecto.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Ejército invisible

Reserva de dados: Manipulación + Sigilo + Fuerzas

Los Guardianes tienen claro que no todo el mundo posee la capacidad necesaria para cumplir las misiones de la orden, pero aun así, hay veces en que hace falta recurrir a ellos. Esta fórmula permite, incluso a las almas más llamativas, actuar con un sigilo sobrenatural. Los magos de la Escala de Plata también la usan para ocultar a sus guardaespaldas.

Proyectiles eléctricos (Fuerzas ●●●●)

El mago crea unos rayos de energía y los lanza contra un objetivo a distancia.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea y dirigida

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná (opcional para daño agravado)

Cada éxito inflige un punto de daño letal. Con Fuerzas 5, puede gastarse un punto de Maná para hacer que el daño sea agravado (aunque el objetivo puede utilizar su Defensa para oponerse a la tirada dirigida del lanzador).

Fórmula de la Flecha adamantina: Generador eléctrico

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Fuerzas

Esta fórmula, además de ser una de las formas de ataque más terroríficas de la Flecha adamantina, es también el emblema de la orden. Los hechiceros del Concilio Libre usan sus propios métodos para generar la energía necesaria con la que activar este conjuro (Inteligencia + Atletismo + Fuerzas).

Transformación llameante (Fuerzas ●●●● + Vida ●●●●; Materia ●●●● opcional)

Existen historias que hablan de hechiceros capaces de asumir todo tipo de formas. Muchos se convertían en animales o tomaban el aspecto de otras personas. Con este conjuro, un mago se transforma en una criatura de llama viva.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El conjuro tiene efecto en el turno siguiente al lanzamiento.

Como el mago no se convierte en otra forma de vida, no corre el riesgo de perder sus esquemas de pensamiento. Sólo se transforma en un ser de fuego. Los planos de fuerza dentro de su nueva forma le permiten conservar cualquier Atributo físico que poseyera antes de la metamorfosis.

Toda persona u objeto que entre en contacto con el mago sufrirá un número de dados de daño letal igual a los éxitos obtenidos en la tirada de conjuración. Los ataques que realice también infligirán ese daño, añadiéndose como bonificaciones a sus tiradas.

Con Materia 4, el mago puede hacer que todo lo que lleve encima (como la ropa o, por ejemplo, un cuchillo) quede envuelto en llamas, aunque los objetos solo retendrán las propiedades mecánicas más simples. Las armas de fuego en llamas no funcionarán mientras dure el conjuro.

Con Fuerzas 5, el lanzador puede gastar un punto de Maná para infligir daño agravado.

Fórmula de la Flecha adamantina: Ira del infierno

Reserva de dados: Resistencia + Intimidación + Fuerzas

Los magos de la Flecha adamantina que aprenden esta fórmula la usan para infundir miedo entre sus enemigos. Aunque algunos no le encuentran mucha utilidad, pocas cosas son tan terroríficas como un guerrero de fuego viviente achicharrando a sus oponentes. Los miembros del Mysterium, si bien no tan famosos por sus habilidades guerreras, usan una versión de esta fórmula para sobrevivir en situaciones de combate.

Transformar energía (Fuerzas ●●●●)

El mago puede transformar la energía: sonido en luz o calor, electricidad en sonido, fuego en electricidad, o cualquier otra combinación. Todas las energías tienen sus orígenes en ciertos principios físicos que se manifestaron hace tiempo y se bifurcaron de la misma fuente. Usando esa

Potencia	Luz	Sonido	Calor*	Electricidad	Fuego
1	Linterna	Conversación	Temp. habitación (20)	Batería de coche	Mechero
2	Bombilla de 75 vatios	Grito	Temp. corporal (37)	Enchufe normal	Antorcha
3	Faro de un coche	Guitarra eléctrica	Matar bacterias (70)	Alambrada eléctrica	Fogata
4	Foco	Escopeta	Punto de ebullición (100)	Caja de fusibles	Llamarada
5	Luz de un estadio	Fábrica industrial	Quemar libros (232)	Tendido eléctrico	Incendio

* Grados centígrados

Nota: en este nivel de maestría, no es posible transformar la luz solar (ni se puede transformar otra energía en luz solar).



conexión, un mago puede cambiar un tipo de energía por otro.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Por ejemplo, la luz podría convertirse en calor (haciendo que una habitación bien iluminada se vuelva oscura y calurosa), y la electricidad, en sonido (igual que con el conjuro de "Dominio del sonido", página 142, aunque puede que haga falta una tirada de Habilidad separada para generar algo específico. El mago podría crear gritos o disparos, pero le resultaría difícil falsificar el grito de una persona concreta o el sonido de cierto modelo de arma).

La energía se transforma, pero no aumenta ni disminuye a menos que se lance el conjuro en combinación con uno que permita tal efecto. Usa la tabla de la página anterior como guía para convertir una forma de energía en otra.

Fórmula del Concilio Libre:
Espectro electromagnético

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Usando técnicas científicas avanzadas, un hechicero del Concilio Libre puede transformar fuerzas simples, haciendo que una forma de energía se convierta en otra. Los Guardianes del Velo usan una fórmula similar (Astucia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas) cuando el deber se lo exige.

Viento de fricción (Fuerzas ••••)

El mago aumenta la fuerza de fricción de un objetivo específico para que el contacto con el aire le provoque laceraciones y abrasiones. En el caso de que el lanzador sea muy poderoso, un viento constante puede resultar fatal para la víctima.

Práctica: Deshilado
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia + Gnosis de forma refleja
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

El sujeto recibe una herida letal por cada tres metros de movimiento (redondeando hacia abajo). Si el viento es muy fuerte, podría sufrir una herida adicional, si el Narrador lo decide así. Hay que tener en cuenta que una persona sentada en un vehículo en movimiento no sufre este daño a menos que esté expuesto al aire libre, como en un descapotable (si está cerca de una ventana abierta, sufrirá la mitad del daño, redondeando hacia abajo). Las armaduras no mágicas solo proporcionan la mitad de su protección normal, a no ser que el cuerpo de la víctima esté recubierto como mínimo en un 95 %.

Fórmula de la Flecha adamantina:
Espada de los vientos

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas contra Resistencia + Gnosis

Los mejores guerreros aprenden a usar todos los recursos de su entorno, una lección que se toma muy en serio entre las filas de la Flecha adamantina. Con esta fórmula, un Flecha puede vencer a sus enemigos sin necesidad de recurrir a la fuerza. Los magos de la Escala de Plata utilizan este conjuro para destruir a sus oponentes sin mover un dedo.

Aumentar gravedad (Fuerzas •••••)

Este conjuro aumenta la fuerza de la gravedad, como si la Tierra fuese más grande.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Un solo éxito otorga un punto de gravedad y afecta a un área de cuatro metros cúbicos. Los éxitos restantes se reparten entre la fuerza de la gravedad y el tamaño de la zona afectada.

Cada punto de Fuerza resta tres puntos de Velocidad de cualquier persona o cosa dentro del volumen afectado, e impone una penalización de -1 en las tiradas de saltar. Además, si la Fuerza de la gravedad supera la Fuerza de una persona, todas sus reservas de dados Físicas tendrán una penalización de -1 dado por punto de Fuerza excedente. Las criaturas voladoras (incluyendo a aquellas que usen los conjuros de Fuerzas para volar o elevarse telequinéticamente) están sujetas a una tirada refleja de Fuerza + Atletismo cada turno. Fallar en una tirada significa caer a una Velocidad por turno igual a la Fuerza de la gravedad.

Éxitos	Volumen definido
2 éxitos	8 metros cúbicos
3 éxitos	16 metros cúbicos
4 éxitos	32 metros cúbicos
5 éxitos	64 metros cúbicos

Fórmula de los Guardianes del Velo:
Frenar a la presa

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Bajo los efectos de esta fórmula, cualquier tarea resulta mucho más difícil de realizar, de ahí que sea tan apreciada por los Guardianes del Velo. Aquellos que han visto demasiado, descubren que escapar puede ser algo complicado, aunque los obstáculos a superar sean a priori muy sencillos. Algunos miembros de la Escala de Plata usan su propia fórmula (Presencia + Ciencia + Fuerzas) para poner de rodillas a sus enemigos, literalmente.

Clima adverso (Fuerzas •••••)

El mago crea una perturbación climática mayor, como un tsunami o un monzón. Las condiciones son las mismas que las del conjuro de "Cambiar el clima", página 144.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: prolongada (para tormentas, monzones, tsunamis o fenómenos duraderos similares; una escena) o transitoria (para tornados o fenómenos efímeros similares; un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Crear un tornado en el Medio Oeste americano y en pleno verano podría conllevar una penalización de -1 (dependiendo del clima actual), aunque hacerlo en Alaska impondría una de -5, sin importar la estación del año.

Los efectos climáticos duraderos (tormentas, monzones) tardan cinco minutos en desarrollarse por completo después de la conjuración, y se disipan tan pronto como expire la Duración del conjuro. Los efectos transitorios surgen de repente y desaparecen cuando termina el hechizo.

Fórmula de los Guardianes del Velo:
Limpiar las calles

Reserva de dados: Aplomo + Intimidación + Fuerzas

Si hay que elegir entre crear cierto pánico con un viento huracanado o permitir que los Durmientes presencien algo que destruiría la clandestinidad del mundo mágico, la mayoría de los Guardianes optan por la última opción. Esta fórmula también puede utilizarse para propósitos puramente destructivos, y su potencial atrae a muchos miembros de la Escala de Plata.

Controlar la gravedad (Fuerzas •••••)

El mago altera la fuerza de la gravedad para que las personas y los objetos caigan en otra dirección, como hacia arriba o hacia los lados.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Un solo éxito afecta a la gravedad en un radio de un metro. Los éxitos restantes amplían el área de efecto.

Éxitos	Radio afectado
2 éxitos	Radio de 2 metros
3 éxitos	Radio de 4 metros

••••• *Maestro de Fuerzas*

Controlo la furia de los cataclismos, y los desato según mis deseos. La férrea sujeción de la gravedad está bajo mis órdenes, como también el Sol y la tosca tecnología de los Durmientes. Puedo surcar los cielos y detener las balas.

4 éxitos	Radio de 8 metros
5 éxitos	Radio de 16 metros

Los personajes que caen en otras direcciones reciben el daño habitual. Consulta "Caídas", página 160 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**.

Una persona que cae hacia arriba, recorre el mismo trayecto que alguien que cayera hacia abajo, pero una vez que sale de la zona afectada, vuelve a estar sujeto a la gravedad normal. Aunque la inercia podría mantenerle en movimiento uno o dos turnos más, tarde o temprano terminará cayendo al suelo, a menos que entre de nuevo en el radio de la gravedad alterada, lo que le volvería a enviar hacia arriba. Podría oscilar entre la zona de gravedad alterada y la normal hasta que el conjuro expire.

Fórmula del Mysterium: El mundo al revés

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas



Con esta fórmula, un mago del Mysterium puede llegar a lugares que de otro modo serían inaccesibles, o hacer que todos los enemigos de una habitación "caigan" hacia arriba y se golpeen con el techo. Los hechiceros de la Flecha adamantina usan su propia versión (Compostura + Ocultismo + Fuerzas) para tomar ventaja en combate.

Crear luz solar (Fuerzas ●●●●●)

El mago crea luz solar. No convierte la noche en día, sino que fabrica un sol en miniatura.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Los éxitos del conjuro determinan el área de luz directa; cualquier cosa fuera de esa zona quedará iluminada indirectamente, pero por lo demás no se verá afectada.

Éxitos	Radio afectado
2 éxitos	Radio de 2 metros
3 éxitos	Radio de 4 metros
4 éxitos	Radio de 8 metros
5 éxitos	Radio de 16 metros

Ni que decir tiene que el conjuro es especialmente útil contra los vampiros. Dentro de la zona afectada, la luz solar es "directa" (tres puntos de daño agravado por turno). Fuera del área de efecto (dentro del doble del radio de la zona), la luz solar es "débil" (un punto de daño agravado por turno).

Fórmula de la Escala de Plata: Amanecer repentino

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Algunas criaturas no se amedrentan ante el fuego o una espada, pero se asustan de la luz solar. Los hechiceros de la Escala de Plata utilizan esta fórmula para crear luz del sol auténtica. Los miembros del Concilio Libre también son conocidos por hacer uso de la misma fórmula, ya sea para experimentación, defensa o incluso para que las plantas de un sanctasanctórum alejado de la luz natural no se marchiten.

Dominio de la velocidad (Fuerzas ●●●●●)

El mago puede controlar por completo la velocidad de un objeto o de una criatura viva. Hasta tiene el poder de detener las balas.

Práctica: Creación o Ruptura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: duradera (contra proyectiles) o transitoria (contra criaturas u objetos)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Aunque la conjuración es una acción instantánea, el mago puede lanzar este hechizo en cualquier momento sin importar el lugar que ocupe en el orden de Iniciativa, incluso antes de que pueda actuar normalmente.

El conjuro es idéntico al de "Controlar la velocidad", página 144, salvo que con éste, es posible afectar a criaturas vivas o a una parte específica de un objeto (como la rueda de un camión, lo cual hará que derrape y caiga de lado a menos que el conductor sea muy bueno). Cuando se lance sobre una criatura viva, su Velocidad se doblará o se reducirá a la mitad por éxito obtenido, pero cada turno en que se mueva, deberá realizar una tirada de Destreza + Atletismo para ver si sufre los efectos de un derribo (página 150 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**). La Velocidad de la criatura es modificada por la Duración del conjuro (por defecto, un turno).

En el caso de los proyectiles, un éxito es suficiente para detenerlos en mitad de su trayectoria (o más cerca de su objetivo, si el mago lo desea). Los éxitos adicionales pueden reducir la distancia desde su punto de origen. Por ejemplo, con dos éxitos, una bala se detendría después de recorrer un cuarto de la distancia que lo separa de su blanco (un éxito lo detendría justo en la mitad del camino, y el segundo volvería a reducir a la mitad esa distancia). Un éxito excepcional detendría la bala dentro del cañón del arma.

El mago puede afectar a varios proyectiles añadiendo factores de Objetivo adicionales. Consulta "Objetivo", página 102. Para detener varias balas de la misma arma (como una ametralladora), es necesario hacer uso de la siguiente tabla:

Fuego automático	Penalización de dados
Ráfaga corta	-2
Ráfaga media	-4
Ráfaga larga	-6

Fórmula de la Escala de Plata: Controlar el movimiento

Reserva de dados: Aplomo + Atletismo + Fuerzas

Un mago de la Escala de Plata puede conseguir que una persona nunca llegue tarde a una cita importante. Aunque esta fórmula no hace que un hechicero sea a prueba de balas, puede dar la impresión de que así es.

Eliminar radiación (Fuerzas ●●●●●)

El mago elimina una fuente de radiación nuclear en una zona específica.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno



La intensidad de la fuente radioactiva puede imponer penalizaciones de dados. Una pequeña cantidad de uranio no impondría ninguna, pero una barra de refrigeración de una central nuclear activa podría conllevar una penalización de -3 dados.

Un solo éxito afecta a la radiación en una zona de un metro de radio. Los éxitos restantes expanden el área de efecto.

Éxitos	Radio afectado
2 éxitos	Radio de 2 metros
3 éxitos	Radio de 4 metros
4 éxitos	Radio de 8 metros
5 éxitos	Radio de 16 metros

El efecto es duradero.

Fórmula del Concilio Libre: Limpieza

Reserva de dados: Aplomo + Ciencia + Fuerzas

Aunque hay pocas situaciones en que esta fórmula sería útil (por suerte), es el tipo de magia que los hechiceros del Concilio Libre quieren tener a su disposición cuando es necesario.

Invisibilidad completa (Fuerzas •••••)

El mago puede volverse invisible, igual que con el conjuro de "Invisibilidad personal", página 142, pero con la salvedad de que no necesita mantener la concentración para seguir invisible.

Práctica: Velado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Un éxito es suficiente para desaparecer de la vista; los restantes se emplean como defensa ante conjuros localizadores (compara las Potencias). Aunque el mago puede realizar movimientos rápidos (a diferencia del "Invisibilidad personal") y utilizar su Defensa contra asaltos enemigos (el atacante debe superar la Potencia del conjuro), no podrá efectuar ataques de Pelea o Armamento, correr, o lanzarse cuerpo a tierra sin revelar su ubicación. Si hace alguna de estas cosas, podrá ser visto como un borrón o un reflejo de luz, lo que permitirá a sus enemigos atacarle sin contemplaciones en el turno en que se mueva y antes de que pueda actuar de nuevo en el siguiente (aunque al estar oculto, con una penalización de -1).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Manto de oscuridad

Reserva de dados: Astucia + Sigilo + Fuerzas

Los Guardianes consideran esta fórmula como una de las más valiosas para su "profesión" de vigilar el mundo mágico.



Otorgar estallido de velocidad (Fuerzas •••••)

El mago aumenta la velocidad de movimiento de otra persona, como hace consigo mismo con el conjuro de Fuerzas 4 "Estallido de velocidad", página 144.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná por turno

El objetivo puede gastar un punto de Maná para mejorar su Velocidad durante un turno, igual que en las reglas del conjuro "Estallido de velocidad". Si no dispone de Maná, no podrá beneficiarse del conjuro.

Fórmula de la Escala de Plata: Como una bala

Reserva de dados: Manipulación + Atletismo + Fuerzas

Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula con el fin de otorgar a sus compañeros de cábala la velocidad que necesitan para coger a sus enemigos.

Otorgar levitación (Fuerzas •••••)

El mago concede a otra persona la capacidad de levitar. Los efectos son idénticos a los obtenidos con el conjuro de "Levitación", página 145, aunque el objetivo debe concentrarse para poder hacerlo. Sólo puede lanzarse sobre sujetos voluntarios. Para levantar del suelo a un objetivo involuntario, el lanzador debe usar "Mano invisible", página 145.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El objetivo, y no el mago, debe concentrarse para mantener el conjuro activo.

Fórmula del Mysterium: Disco de levitación

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Esta fórmula ha salvado la vida a más de un compañero de cábala de un hechicero del Mysterium. Los magos de la Flecha adamantina usan su propia versión del conjuro (Astucia + Ocultismo + Fuerzas) para otorgar a sus aliados los medios con los que huir de un encuentro hostil o con los que atacar a un enemigo desde un ángulo inesperado.

Pulso electromagnético (Fuerzas •••••)

El mago crea un PEM que destruye los aparatos eléctricos.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Un éxito es suficiente para averiar cualquier aparato eléctrico dentro del radio del conjuro (destruyendo las Estructuras de todos los componentes electrónicos). Los dispositivos militares fabricados para resistir los PEM son inmunes.

Un solo éxito afecta a un radio de un metro. Los éxitos restantes amplían la zona de efecto.

Éxitos	Radio afectado
2 éxitos	Radio de 2 metros
3 éxitos	Radio de 4 metros
4 éxitos	Radio de 8 metros
5 éxitos	Radio de 16 metros

El efecto es duradero, aunque los aparatos pueden repararse.

Fórmula del Concilio Libre: Cortocircuito

Reserva de dados: Aplomo + Ciencia + Fuerzas

Los magos del Concilio Libre saben que los humanos actuales dependen casi por completo de la tecnología. Arrebatársela puede cambiar una situación de forma radical. Muchas personas se asustan cuando las cosas a las que están acostumbradas desaparecen, por no mencionar el caos que se produciría con la pérdida de estos dispositivos. Las comunicaciones serían imposibles, los ordenadores no funcionarían y los sistemas de grabación electrónica no podrían registrar nada. Los magos del Mysterium también acostumbran a utilizar esta fórmula para privar a los Durmientes de las ventajas que les proporcionan la tecnología.

Radiación (Fuerzas •••••)

El mago irradia una zona con radiación mortal.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

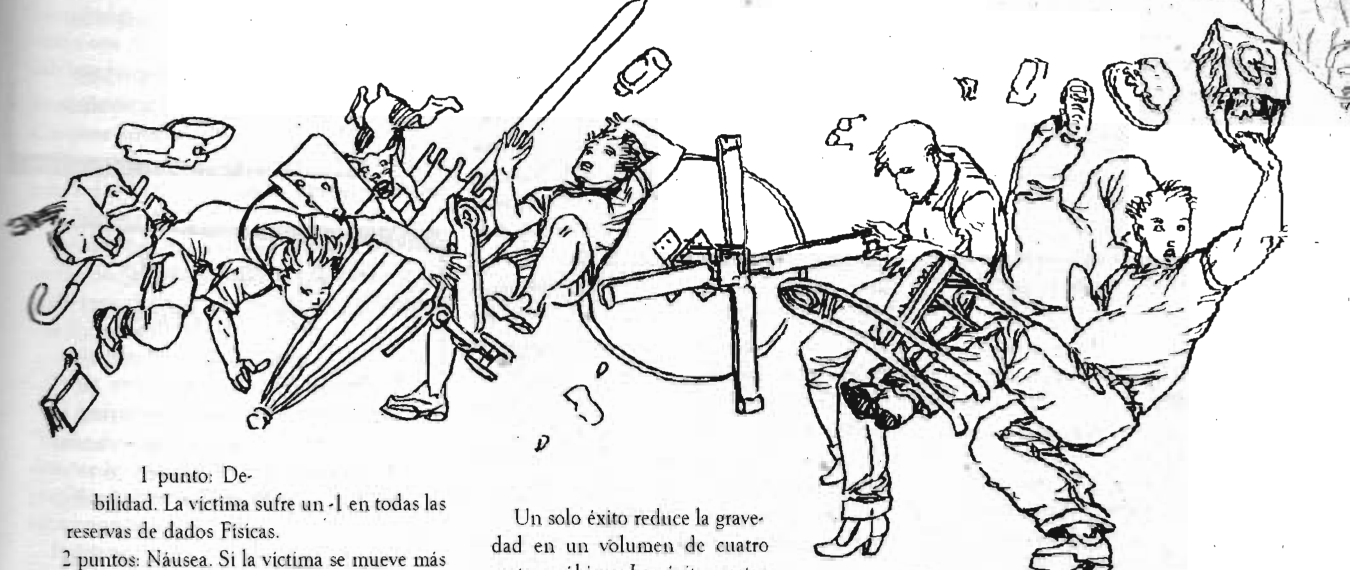
Coste: ninguno

Los éxitos del conjuro determinan el radio de la zona afectada. Cualquier cosa fuera de dicha zona no resulta afectada.

Éxitos	Radio afectado
1 éxito	Radio de 1 metro
2 éxitos	Radio de 2 metros

3 éxitos	Radio de 4 metros
4 éxitos	Radio de 8 metros
5 éxitos	Radio de 16 metros

Los seres vivos no pueden permanecer en la zona afectada sin sufrir los efectos adversos de un envenenamiento por radiación. Por cada treinta minutos que una persona esté expuesta, aumenta la Potencia de la radiación en uno. Una vez que supere la Resistencia de la criatura, sufrirá los síntomas del envenenamiento.



1 punto: Debilidad. La víctima sufre un -1 en todas las reservas de dados Físicas.

2 puntos: Náusea. Si la víctima se mueve más de la mitad de su Velocidad en un turno, necesitará una tirada refleja de Resistencia + Compostura para no vomitar. Mientras lo esté haciendo, no podrá realizar ninguna acción, aunque aún contará con su Defensa.

3 puntos: Sangrar por un orificio. El sujeto sufre un punto de daño contundente. El daño no sanará mientras siga expuesto a la radiación. Además, podría desarrollar un cáncer con el paso de los años.

4 puntos: Quemaduras en la piel. El sujeto sufre un punto de daño contundente este turno y por cada diez minutos de exposición posteriores. El daño no sanará mientras siga expuesto a la radiación.

5 puntos: Desvanecimiento. Se necesita una tirada refleja de Resistencia + Aplomo para evitar caer inconsciente durante un número de minutos igual a cualquier daño por radiación que se haya sufrido. Mientras siga inconsciente, el nuevo daño que se sufra debido a la exposición se añade a este tiempo. Cuando la víctima despierte, y si la radiación le sigue afectando, tendrá que realizar de nuevo la tirada cada turno.

Si la exposición continúa, la víctima morirá por heridas agravadas.

Fórmula de la Flecha adamantina: Puerta al Abismo

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Hasta el hechicero de la Flecha adamantina más curtido admite que el uso de esta fórmula es un acto de crueldad, pero los miembros más pragmáticos reconocen la necesidad de emplear estas tácticas de vez en cuando. Los magos del Concilio Libre recurren a esta fórmula durante sus experimentos.

Reducir gravedad (Fuerzas •••••)

Este conjuro reduce la fuerza de la gravedad como si la Tierra fuese más pequeña.

Práctica: Ruptura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Un solo éxito reduce la gravedad en un volumen de cuatro metros cúbicos. Los éxitos restantes se reparten entre la Potencia de la gravedad y el tamaño de la zona afectada.

Cada punto de Potencia añade uno a la Velocidad de cualquier persona o cosa dentro del área de efecto. Esta repentina facilidad de movimiento puede coger por sorpresa a una persona afectada. Si se añaden más de cinco puntos a la Velocidad, el sujeto deberá realizar una tirada refleja de Destreza + Atletismo para adaptarse a su nueva condición. Además, cada punto de Potencia dobla la distancia de salto de una persona por éxito. Por ejemplo, bajo los efectos de un conjuro con Potencia 1, un personaje sin coger carrerilla puede recorrer un metro con un salto vertical y dos con uno horizontal. Las criaturas voladoras (incluyendo a aquellas que usen los conjuros de Fuerzas para volar o elevarse telequinéticamente) añaden un punto a sus Velocidades de vuelo cuando viajen hacia arriba.

Éxitos	Volumen afectado
2 éxitos	8 metros cúbicos
3 éxitos	16 metros cúbicos
4 éxitos	32 metros cúbicos
5 éxitos	64 metros cúbicos

Fórmula del Mysterium: Caminar por la luna

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Fuerzas

Esta fórmula es genial para escapar de alguna situación peliaguda, aunque también resulta muy útil en otras circunstancias. Los magos de la Flecha adamantina suelen utilizarla para acercarse a sus enemigos con rapidez incluso en terrenos abruptos.

Terremoto (Fuerzas •••••)

Con este conjuro, un mago puede crear un terremoto manipulando el equilibrio entre el movimiento y la presión del suelo.

Práctica: Ruptura
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

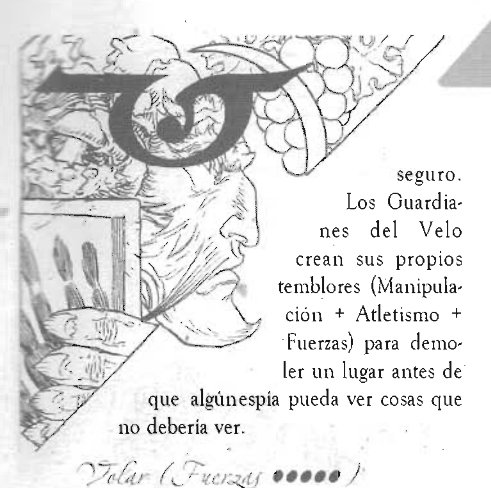
Este conjuro inflige daño a las estructuras situadas dentro de su área de efecto (una zona mínima de cinco metros). Cada éxito equivale a un punto de daño. Para poder permanecer de pie, todos los seres vivos deben realizar una tirada de Destreza + Atletismo – los éxitos de la conjuración. Las criaturas de la zona (sobre todo aquellas que han caído al suelo) pueden sufrir uno o dos puntos de daño, casi siempre contundente (Si el Narrador lo desea). Estar en mitad de una escalera mientras el techo se desmorona puede implicar más daño, como también encontrarse junto a una estatua que se cae.

Éxitos	Área afectada
2 éxitos	10 metros
3 éxitos	20 metros
4 éxitos	40 metros
5 éxitos	80 metros

Fórmula de la Flecha adamantina: Puño celestial

Reserva de dados: Aplomo + Atletismo + Fuerzas

Un mago de la Flecha adamantina puede utilizar la propia tierra como arma. Con esta fórmula, ni siquiera el suelo que pisan los enemigos es un lugar



seguro. Los Guardianes del Velo crean sus propios temblores (Manipulación + Atletismo + Fuerzas) para demoler un lugar antes de que algúnespía pueda ver cosas que no debería ver.

Volar (Fuerzas ●●●●●)

El mago usa su poder telequinético para levantar el vuelo. Ésta es una versión más avanzada del conjuro de Fuerzas 4 "Levitación" (página 144). El lanzador dispone de más maniobrabilidad y no necesita mantener la concentración para seguir volando.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El éxito permite al mago volar en cualquier dirección con una Velocidad máxima igual a su Gnosis +1 por éxito (no puede doblar la puntuación como si estuviese corriendo por el suelo). Debe realizar una tirada refleja de Destreza + Atletismo para esquivar obstáculos, y puede usar su Defensa contra cualquier ataque enemigo.

Si queda aturdido o inconsciente (consulta "Otras complicaciones", página 150 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**), perderá el control del vuelo. No caerá en picado, pero comenzará a descender poco a poco a un índice de Velocidad igual a su Tamaño. Si la Duración del conjuro expira antes de que toque el suelo, caerá a plomo desde su altura actual (consulta "Caídas", página 160 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Este conjuro produce Incredulidad ante testigos Durmientes.

Fórmula del Mysterium: Escoba de bruja

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Fuerzas

Esta fórmula permite a los miembros del Mysterium evitar tanto las peleas como los peligros ocasionales de los vehículos humanos. Bueno vale, volar conlleva ciertos riesgos, pero la mayoría de los magos están dispuestos a aceptarlos. Los miembros de la Flecha adamantina usan la misma fórmula cuando necesitan recorrer grandes distancias.

Vida

Influencia: curación, enfermedad, evolución, metamorfosis, vigor

La Vida es el Arcano de la vitalidad, esa chispa que separa la materia biológica de las sustancias químicas. Lo abarca todo dentro de ese campo, desde virus y bacterias hasta las plantas y los animales más complejos. Con el poder de la Vida, un mago puede causar o curar enfermedades, sanar heridas graves, e incluso crear formas de vida de la nada. Puede mejorar sus propias habilidades físicas hasta niveles más allá de los encontrados en la naturaleza, o alterar su apariencia en la forma que desee (desde rasgos superficiales hasta características inherentes como la altura, el peso, la complexión, la edad e incluso el género). Los procesos de la vida pueden reducirse, acelerarse o invertirse.

Los magos que se esfuerzan en dominar este Arcano pertenecen a dos tipos de personas. Están aquellos que abrazan el esplendor del mundo vivo, que están tan enamorados de él que no pueden resistirse al impulso de revelar sus misterios. Esta clase de hechiceros suele darse de bruces tanto con lo mejor como con lo peor de la vida, con un fervor solo igualado por aquellos que buscan los secretos de las Fuerzas. El otro tipo de mago es aquel que desea el control absoluto, imponer orden en el carácter aleatorio del mundo. Insatisfecho con la existencia de los patrones que no puede ver, desea convertirse en un dios y dejar de estar sujeto a los eventos impredecibles del universo.

Reino regente: Naturaleza Primordial

La mezcla vulgar y sutil de Vida/Espíritu forma los Arcanos regentes de la Naturaleza Primordial, un edén primigenio repleto de bosques, montañas, ríos y llanuras donde la Madre Naturaleza es la señora indiscutible. La Vida es la expresión material de esa mezcla, los procesos orgánicos de la energía natural.

• Iniciado de Vida

Veo el billón de vidas invisibles que entran y salen con cada aliento, el tapiz de vitalidad oculto en el aire. Ningún veneno puede afectarme. Identifico las enfermedades con un solo vistazo y el verdadero rostro de cada ave, bestia y planta. Veo incluso la vida de la magia, y soy testigo de los flujos y reflujos de su existencia; su nacimiento, su crecimiento, su declive y su muerte.

Tipos de vida

El mago puede influir en diferentes formas de vida según su grado de maestría. Las definiciones son las siguientes:

Vida menor: insectos, plantas, hongos, bacterias y otros microbios.

Vida intermedia: mamíferos no sensitivos, reptiles, pájaros, peces.

Vida avanzada: animales sensitivos (humanos, hombres lobo).

Alteración de los Patrones

Un mago puede alterar el Patrón de un ser vivo con su magia, pero nunca de forma indefinida (las criaturas vivas no pueden ser afectadas con hechizos de Duración indefinida). Los conjuros que causan cambios naturales (cosas que podrían ocurrir sin magia) tienen efectos duraderos incluso después de que expire la Duración. Una herida sanada no reaparece cuando termina el conjuro. Esta regla no se aplica a los cambios antinaturales, que sí desaparecen una vez que ya no están en efecto. Un humano que cambió de forma y se convirtió en un cerdo volverá a transformarse en humano cuando la Duración termine.

El Arcano Vida y los no muertos

El Arcano Vida no afecta a los muertos vivientes (vampiros, zombis, necrarios, fantasmas). Se necesita el Arcano Muerte para tejer conjuros en sus Patrones.

Analizar vida (Vida •)

El mago percibe la especie, la edad y el sexo de una planta viva o un animal cercano, incluyendo humanos.

Práctica: Conocimiento

Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Identificar una especie concreta requiere una tirada refleja de Inteligencia + Trato con animales. Si el objetivo es una planta, se tira en cambio Ciencia, Supervivencia o Medicina. El mago puede incluso percibir la raza (o razas) de un animal, quizá para detectar si las argumentaciones de su propietario son ciertas. También puede identificar una criatura sobrenatural no humana, siempre que el lanzador haya visto a otra de su especie. Si no es así, será desconocida (este hecho de por sí puede avivar la curiosidad).

Fórmula de la Escala de Plata: Clasificar espécimen

Reserva de dados: Inteligencia + Supervivencia (plantas) o Trato con animales (animales) o Medicina (humanos) + Vida

En todo hay una jerarquía, y la vida no es una excepción. Los magos de la Escala usan esta fórmula para clasificar y catalogar a los seres vivos que les rodean.

Latidos del mundo viviente (Vida •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). El conjuro permite detectar la presencia de vitalidad en una zona, percibiendo la resonancia como una función de las energías vivas de la realidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", página 225, si quieres más información sobre cómo ver la magia con este conjuro.

Fórmula del Concilio Libre: Percepción orgánica

Reserva de dados: Astucia + Medicina o Ciencia + Vida

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para estudiar el universo vivo, percibiendo los elegantes movimientos del Tapiz como un organismo único. Los miembros del Mysterium emplean esta magia con la misma perspectiva, pero con métodos diferentes (Inteligencia + Medicina o Ciencia + Vida).

Ojo de curandero (Vida •)

El mago puede percibir el estado de salud de un ser vivo e identificar cualquier enfermedad.

Práctica: Conocimiento
Acción: extendida
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Las enfermedades o condiciones raras e inusuales pueden imponer una penalización (el virus Ébola tendría un -3). El tiempo transcurrido por tirada es de un turno, y el número total de éxitos a conseguir depende de la condición del sujeto. Sólo se necesita un éxito para examinar a un espécimen saludable, pero detectar un pequeño tumor cancerígeno podría necesitar cinco o más. El Narrador debería realizar la tirada, para que el jugador no sepa si su personaje ha fallado o es que no hay ninguna enfermedad que encontrar.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Arrancar enfermedades

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

Los Guardianes encuentran enfermedades muy extrañas en el curso de su trabajo, o se ven obligados a diagnosticar heridas causadas por entidades malignas. Los magos de la Flecha adamantina usan esta fórmula por razones similares, evaluando lesiones recibidas cuando actúan como guardaespaldas.

Purificar el cuerpo (Vida •)

El mago puede limpiar su cuerpo de todo tipo de drogas, toxinas y venenos.

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Los éxitos de la conjuración se añaden como bonificación a las tiradas para vencer una droga, o permiten a un mago ignorar la misma cantidad de puntos de daño por veneno. Consulta "Drogas", página 158, y "Venenos y toxinas", página 162 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**.

Fórmula de la Flecha adamantina: Expurgar lo inesperado

Reserva de dados: Resistencia + Medicina + Vida

Aunque hoy día ya no ocurre tan a menudo, hubo un tiempo en que los guerreros necesitaban preocuparse por los venenos. Los magos de la Flecha adamantina utilizan esta fórmula para eliminar cualquier influencia no deseada en sus organismos. El conjuro es tan efectivo con el alcohol como con la estricnina, por los que casi todos los hechiceros le encuentran algún uso.

Sentir vida (Vida •)

De vez en cuando es necesario encontrar una fuente de comida o descubrir si hay enemigos en las cercanías. Este conjuro permite a un mago alcanzar los remolinos de vida impresos en el Tapiz para detectar la proximidad de otras criaturas vivas, desde microorganismos minúsculos hasta la flora y la fauna más desarrollada.

El mago especifica el tipo de vida que quiere buscar ("ciervos de cola blanca, salmones y humanos" o "todos los insectos"). Si no lo hace, recibirá una respuesta abrumadora. El lanzador podría quedar sobrecogido ante la cantidad de criaturas vivas que pueden encontrarse en cualquier parte, ya sea en tierra, bajo ella o sobre ella, desde las profundidades marinas hasta las extensiones más lejanas de la atmósfera.

El conjuro permite a un mago tener cierta idea de dónde se encuentran estas criaturas en relación con él. Añadiendo Espacio 1 a la conjuración, podrá conocer su localización exacta.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago puede detectar vida dentro de su alcance sensorial. Además, mientras el conjuro esté en efecto, existirá una "zona de seguridad" a su alrededor donde ninguna criatura viva podrá entrar sin que él lo sepa. Por ejemplo, si un asesino intenta sorprenderle por la espalda, lo sabrá tan pronto como entre en el radio del conjuro.

Éxitos	Zona de seguridad
1 éxito	1 metro
2 éxitos	2 metros
3 éxitos	4 metros
4 éxitos	8 metros
5 éxitos	16 metros

Los éxitos también pueden utilizarse para vencer cualquier oclusión sobrenatural que tenga una criatura viva (como una persona bajo los efectos del conjuro de Muerte 3 "Esconder la fuerza vital", página 121).

Fórmula del Mysterium: Escuchar el eco del alma

Reserva de dados: Astucia + Trato con animales + Vida

Los magos del Mysterium reconocen que la vigilancia es muy necesaria. Uno nunca sabe si una ruina recién abierta contiene antiguas esporas de moho u otras formas de vida igual de peligrosas.

Autocuración (Vida ••)

El mago puede sanar cualquier herida propia.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: duradera

•• Aprendiz de Vida

Toco los hilos de mi propia vida, sanando mis heridas y eliminando cualquier dolencia. Además, puedo utilizar esta habilidad con seres inferiores. Uso armaduras hechas con mi propia carne, y domino a las criaturas menores según mis deseos.

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Cada éxito cura un punto de daño contundente o letal (la herida más a la derecha de la tabla de Salud es la que sana primero). Este conjuro puede lanzarse de forma discreta, aunque los Durmientes que lo presencien necesitarán una explicación convincente para que sus milagrosos efectos no parezcan improbables; usar un equipo médico apropiado podría ser suficiente.

Con Vida 3, el mago puede sanar heridas agravadas, pero tendrá que lanzar el conjuro con un aspecto vulgar.

Fórmula de la Flecha adamantina: Sanar las heridas de guerra

Reserva de dados: Destreza + Medicina + Vida

Ningún guerrero que se precie sale de una batalla sin un rasguño. Los magos de la Flecha adamantina usan esta fórmula para soldar huesos y cicatrizar heridas. Gracias al conjuro, incluso una herida seria no es tan grave como parece. Los Guardianes del Velo (Inteligencia + Medicina + Vida) prefieren ambientes más tranquilos para practicar su magia sanadora que las circunstancias en las que se ven inmersos los Flechas.

Autocuración de enfermedades (Vida ••)

El mago puede curar una enfermedad propia.

Práctica: Gobierno

Acción: extendida

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

La rareza y virulencia de la enfermedad determina el número total de éxitos a conseguir. Un resfriado común podría necesitar tres éxitos, mientras que el Ébola requeriría diez o más. Hay que tener en cuenta que el conjuro no informa sobre cómo curar esa enfermedad.

Fórmula del Mysterium: La sangre del cordero

Reserva de dados: Resistencia + Medicina + Vida

Con cataplasmas y extraños elixires, un mago del Mysterium elimina cualquier enfermedad de su cuerpo y los estragos que haya podido causar a su salud.

Control corporal (Vida ••)

El mago tiene un control perfecto de sus funciones corporales, desde la respiración y los reflejos hasta el metabolismo y la circulación.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos proporcionan varios beneficios en las cuatro categorías descritas más abajo. No se reparten entre ellas, sino que se aplican a todas, una por una. Por ejemplo, un éxito permite al lanzador reducir su respiración, conseguir +1 en Iniciativa, doblar la cantidad de tiempo que puede estar sin comer, disminuir su actividad cardiaca y reducir a la mitad el tiempo de curación de las heridas contundentes.

Respiración – cada éxito permite al mago reducir su respiración para que solo necesite la mitad de oxígeno de lo normal y de esa forma poder aguantar mejor las actividades físicas.

Reflejos – cada éxito añade un punto a la Iniciativa del mago.

Metabolismo – el mago regula eficientemente su metabolismo y el uso de la energía corporal para reducir su necesidad de comida. Cada éxito le permite doblar la cantidad de tiempo que puede pasar sin comer.

Latidos del corazón – un éxito permite al mago reducir la circulación de sangre y los latidos de su corazón para que los venenos en su torrente sanguíneo le afecten con más lentitud (dobla el incremento de tiempo entre el envenenamiento y el daño tóxico). El mago podría detener su propio corazón durante un minuto por éxito, aunque no será capaz de realizar ninguna acción física (ni siquiera moverse).

Además, también puede controlar los moratones y las hemorragias internas para reducir a la mitad (redondeando hacia abajo) el tiempo de curación de cualquier herida contundente por éxito obtenido. Por ejemplo, un éxito le permitiría sanar una herida contundente en siete minutos; dos éxitos en tres minutos; tres éxitos en un minuto; cuatro éxitos en treinta segundos; y cinco éxitos en quince segundos (o una herida por cada cinco turnos).

Fórmula de la Flecha adamantina: Mente sobre la materia

Reserva de dados: Astucia + Atletismo + Vida

Los magos de la Flecha adamantina tratan sus cuerpos como templos, y esta fórmula les permite tener un santuario bien purificado.

Controlar formas de vida menores (Vida ••)

El mago controla las formas de vida menores por medio de la manipulación de las respuestas instintivas. Puede hacer que una forma de vida menor realice cualquier acción natural propia de ella, aunque las circunstancias bajo las cuales haría dicha acción no se cumplan. Una abeja podría indicar a las demás que ha encontrado polen, aunque en realidad no lo haya hecho, o una araña podría segregar veneno en ausencia de presas.

El lanzador puede desencadenar cualquier respuesta voladora o combativa de una forma de vida menor, así como obligar a cualquier criatura con instintos fisiológicos (como los de una loba protegiendo a sus cachorros) a realizar una acción instintiva propia de ella por medio de la manipulación cuidadosa de su cerebro y química glandular.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago puede afectar a un objetivo concreto o a todos en un radio definido.

Éxitos	Objetivos
1 éxito	Uno (un enjambre de 1 metro de radio)
2 éxitos	Dos (un enjambre de 2 metros de radio)
3 éxitos	Cuatro (un enjambre de 4 metros de radio)
4 éxitos	Ocho (un enjambre de 8 metros de radio)
5 éxitos	Dieciséis (un enjambre de 16 metros de radio)

Los objetivos pueden ser cualquier tipo de artrópodo. En el caso de un enjambre de insectos con la capacidad de picar, atacarán a toda persona dentro de su alcance. El daño que causa el enjambre depende de su densidad. Todos los tamaños de la tabla de arriba infligen un dado de daño contundente a cualquiera dentro de la zona afectada. Si la densidad es mayor, infligirán más daño. Usando la tabla de arriba, añade un dado por cada nivel inferior. Por ejemplo, un enjambre de Dieciséis metros de radio (cinco éxitos) que se condense en un radio de dos metros (dos éxitos) infligiría cuatro dados de daño contundente. Las armaduras solo son efectivas si cubren todo el cuerpo, e incluso entonces solo otorgarán la mitad de su puntuación (redondeando hacia abajo).

Además, el zumbido del enjambre impondrá una penalización de -2 dados en las tiradas de percepción y concentración de toda persona que se encuentre dentro del radio de acción.

El enjambre de insectos no puede ser atacado con puños, porras, espadas o armas. Sólo los ataques que afecten a una zona, como una antorcha, pueden servir de algo. Cada punto de daño infligido por una llama u otro ataque aplicable afecta al tamaño del enjambre. Una vez que se reduce a cero, todos los insectos o bien mueren o se dispersan en todas direcciones.

Fórmula de la Escala de Plata: Señor de las bestias

Reserva de dados: Manipulación + Trato con animales + Vida contra Resistencia

Aunque no es tan buena como el tipo de control que se puede ejercer con el uso del Arcano Mente, los magos de la Escala de Plata encuentran esta fórmula muy efectiva. Con ella, un enjambre de avispones puede caer sobre un enemigo.

Curar flora y fauna (Vida ••)

El mago puede curar las heridas de los animales y las plantas.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Idéntico al conjuro "Autocuración", página 151, salvo que con éste, es posible afectar a criaturas no humanas. En este nivel de maestría, es necesario tocar al objetivo. Con Vida 3, puede lanzarse dentro del alcance sensorial.

Fórmula del Concilio Libre: Regeneración celular

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

Con medicina avanzada y técnicas experimentales, los magos del Concilio Libre son capaces de curar las heridas de casi cualquier criatura no humana. Se utiliza sobre todo con las mascotas, pero podría servir para cualquier animal o planta. Los Guardianes del Velo usan esta magia para erradicar toda prueba de daño antinatural en la flora o la fauna.

Elasticidad orgánica (Vida ••)

El mago puede reforzar su Patrón viviente, volviéndose más resistente a la mayoría de las formas de ataque. Aunque no otorga defensa alguna contra ataques psíquicos o espirituales, permite resistir (al menos parcialmente) desde armas afiladas hasta contusiones, llamas u otras formas de energía.

Esta protección significa un aumento en la elasticidad tisular, lo cual podría advertirse tras un examen médico, asumiendo que el doctor le haya examinado antes sin los efectos del conjuro y pueda darse cuenta de la disparidad.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Vida. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro protector al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica no se aplica contra los intentos de un oponente de realizar una presa sobre el lanzador (los Arcanos Espacio, Destino, Mente y Tiempo ayudan a hacer eso), pero protege de las tentativas de dominación y de los intentos de infligir daño una vez que se ha realizado la presa (resta los puntos de armadura de cualquier tirada que pretenda herir al mago).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Huesos de acero

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Vida

Cuando se ven inmersos en una situación peligrosa, los Guardianes con cierta maestría en el Arcano Vida acostumbran a usar esta fórmula. Algunos magos del Mysterium emplean una variante (Aplomo + Atletismo + Vida) para blindar el cuerpo con una mente disciplinada.

Purificar otros cuerpos (Vida ••)

El mago puede limpiar el cuerpo de otra persona de todo tipo de drogas, toxinas y venenos.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Idéntico al conjuro de Vida 1 "Purificar el cuerpo", página 151, salvo que con éste, es posible afectar a otras personas. En este nivel de maestría, es necesario tocar al objetivo. Con Vida 3, puede lanzarse dentro del alcance sensorial.

Fórmula del Mysterium: Antídoto

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

Incluso en mitad de ninguna parte, con pocos suministros y sin posibilidad de pedir auxilio, un mago del Mysterium con esta fórmula puede curar a un compañero de cualquier envenenamiento producido por una criatura terrenal o de otro mundo. Algunos hechiceros del Concilio Libre usan una fórmula improvisada (Astucia + Medicina + Vida) para conseguir el mismo efecto.

Transferir rasgos menores (Vida ••)

El mago otorga a una forma de vida menor los rasgos de otra.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Es posible transferir un rasgo por éxito. Podría utilizarse para crear un gusano con caparazón quitinoso, o una libélula con piel fotosintética.

En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 3, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula del Concilio Libre: Cambio de ADN

Reserva de dados: Inteligencia + Trato con animales o Supervivencia + Vida contra Resistencia

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para producir efectos que incluso los especialistas en genética más expertos encontrarían sorprendentes. Muchos de estos cambios pueden verse sometidos a la Incredulidad de los testigos Durmientes, pero si se toman las precauciones adecuadas, se pueden conseguir transformaciones milagrosas. Los hechiceros del Mysterium usan la misma fórmula para realizar alteraciones similares.

Transformar formas de vida menores (Vida ••)

El mago puede convertir una forma de vida menor (como insectos, hongos o plantas) en otra (nótese que los seres sensitivos no se consideran formas de vida menores). Transmutando la energía vital de una planta, como una flor en pleno crecimiento o una bellota inmadura, un mago puede convertir esa forma de vida en otra completamente distinta, como un enjambre de insectos. De igual modo, puede cambiar un tipo de insecto (u otra forma de vida simple invertebrada) en otro (como una cucaracha en una avispa o un gusano en un ciempiés).

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 3, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

El lanzador puede afectar a un objetivo de Tamaño 20 o inferior sin problemas. Si es más grande, habrá penalizaciones en la tirada de conjuración (consulta "Tamaño", página 102). La criatura resultante tendrá el Tamaño típico para su clase. Un roble grande (Tamaño 10) puede transformarse en un pequeño bonsái (Tamaño 1), pero no en un bonsái de Tamaño 10. Convertir una pequeña forma de vida (el bonsái) en otra más grande (el roble) conlleva penalizaciones de dados:

Tamaño aumentado	Penalización de dados
+3	-1
+6	-2
+9	-3
+12	-4
+15	-5

Si el lanzador quiere cambiar una forma de vida (como un árbol) en un enjambre de insectos, el tamaño del enjambre depende del Tamaño de la forma de vida que fue transformada.

Tamaño de la forma de vida objetivo	Tamaño del enjambre
1-3	Radio de 1 metro
4-6	Radio de 2 metros
7-10	Radio de 4 metros
11-15	Radio de 8 metros
16-20*	Radio de 16 metros

* Aumenta el radio el doble por cada cinco puntos de Tamaño adicionales.

Para dirigir el enjambre, el mago puede lanzar el conjuro "Controlar formas de vida menores", página 152.

Fórmula de la Escala de Plata: Crisálida

Reserva de dados: Inteligencia + Trato con animales o Supervivencia + Vida contra Resistencia

Los magos de la Escala de Plata armados con esta fórmula pueden tener a su disposición el insecto que deseen, transformando briznas de hierba en avispones o moscas en escorpiones. Los miembros de la Flecha adamantina usan su propia versión (Aplomo + Trato con animales o Supervivencia + Vida) para obtener armas vivas con las que luchar contra sus enemigos.

Visiones del mundo viviente (Vida ••)

Idéntico al conjuro de Vida 1 "Latidos del mundo viviente", salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o incluso a un ser sobrenatural, como un fantasma o un hombre lobo. Si se lanza sobre un Durmiente, provocará un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto



Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula de la Flecha adamantina: Detectar intrusos

Reserva de dados: Inteligencia + Trato con animales o Supervivencia + Vida

Este conjuro permite a un hechicero de la Flecha adamantina otorgar percepciones simples del Arcano vida a otro mago. Muchos lo lanzan para mejorar las aptitudes de sus aliados o para desorientar a los intrusos con sentidos que no pueden comprender. Algunos magos del Mysterium usan una fórmula distinta (Manipulación + Trato con animales o Supervivencia + Vida) para conceder estos dones a otras personas.

Autotransformación (Vida •••)

El mago gana los rasgos de una forma de vida menor o intermedia, ya sean fungoide, vegetal o animal. Podría alimentarse en pleno desierto absorbiendo los nutrientes que necesita directamente del suelo o mejorando la fuerza de su dentadura para romper los huesos y absorber la médula ósea de su interior.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

El mago adquiere un rasgo de una forma de vida menor o intermedia por éxito obtenido. Entre otras cosas, podría desarrollar agallas, colmillos, garras (convirtiendo el daño contundente de sus manos normales en letal y añadiendo uno o dos modificadores a las reservas de ataque), ojos de gato (reduciendo en dos las penalizaciones por encontrarse en ambientes oscuros), o el sistema digestivo de una rata (lo que le permitiría digerir de todo excepto los alimentos más repugnantes). Hay que tener en cuenta que el conjuro no otorga ningún cambio más allá del puramente biológico. Un hechicero que adquiere unas garras felinas no sabe luchar mejor de lo que sabía antes. Y alguien con el estómago de una rata no encontrará la carroña más sabrosa que antes.

Fórmula de la Flecha adamantina: Adaptación ambiental

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Vida

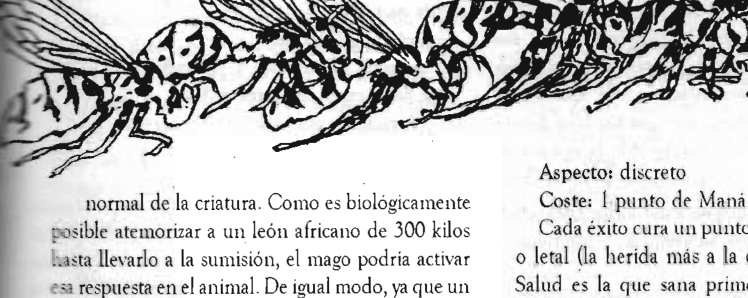
El trabajo de un mago de la Flecha adamantina puede ser duro e implacable. Esta fórmula le permite sobrevivir en las condiciones más inclementes, ya sea matando a una presa con sus manos desnudas, buceando bajo las olas, o pasando semanas sin agua o comida. Los magos del Mysterium usan una magia similar para afrontar los peligros que les aguardan en su búsqueda del conocimiento.

••• Discípulo de Vida

Las bestias superiores se doblegan ante mi voluntad. Lanzo púas a aquellos que me ofenden, y curo las heridas de cualquiera de mis aliados. Cambio tanto mi forma como la de los animales simples. Puedo ocultar mi verdadero rostro, adaptarme a cualquier entorno, y volverme más fuerte, rápido o resistente de lo normal.

Controlar formas de vida intermedias (Vida •••)

Los animales son criaturas instintivas. Aunque los más inteligentes pueden aplicar la razón para resolver problemas, casi todos están limitados por una serie de respuestas biológicas predeterminadas. Cuando tienen hambre, buscan comida. Cuando tienen miedo, huyen. Cuando se les acorrala, muchos pelean. De hecho, estas respuestas son tan predecibles que un mago experto en el Arcano Vida puede invocarlas para inducir a un animal a reaccionar como se le antoje, dentro del comportamiento



normal de la criatura. Como es biológicamente posible atemorizar a un león africano de 300 kilos hasta llevarlo a la sumisión, el mago podría activar esa respuesta en el animal. De igual modo, ya que un Yorshire Terrier tiene el potencial para actuar agresivamente, se podría obligar al perro a atacar a un ser humano adulto con toda la furia de un Doberman defendiendo su territorio.

No se trata de una coacción mental, sino de una manipulación de las respuestas instintivas de un animal (regulada por su química cerebral y su sistema glandular). Por ejemplo, eso significa que un perro no puede abrir la tapa de una caja cerrada sin tener que destrozarla, ya que esa respuesta requiere adiestramiento y no es una función natural. El conjuro no crea ningún tipo de conexión telepática; el mago decide lo que quiere que haga el animal, y éste lo hace. Si la acción está dentro de su conducta normal, puede ser inducido a experimentar la respuesta deseada. Un lanzador astuto podría usar este conjuro para afectar al estado emocional de la criatura de forma que se genere un cierto vínculo entre ambos, como activar sus instintos jerárquicos para que considere al mago, no solo como un miembro de la manada, sino también como su alfa.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Un éxito es suficiente para inducir una respuesta instintiva normal en un animal. Si dicha respuesta no es la que la criatura hubiese mostrado en esa circunstancia (como huir de un mago que ha violado su territorio o atacar a un enemigo inmensamente superior), puede añadirse una bonificación de +1 a su tirada enfrentada.

Fórmula de la Escala de Plata: Voz de Daniel

Reserva de dados: Presencia + Trato con animales + Vida contra Aplomo

Si bien algunos pueden pasar por alto la utilidad de controlar a las bestias inferiores, los magos de la Escala de Plata saben sacarle provecho. Aunque solo pueden ser obligados a actuar dentro de los parámetros de su comportamiento normal, un hechicero astuto puede conseguir que la mayoría de las criaturas hagan casi cualquier cosa que necesite. Los Guardianes del Velo usan su propia versión (Manipulación + Trato con animales + Vida) para obligar a los animales a cumplir sus órdenes.

Curar a otros (Vida •••)

El mago puede sanar las heridas de otra persona.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Cada éxito cura un punto de daño contundente o letal (la herida más a la derecha de la tabla de Salud es la que sana primero). En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial. Con Vida 4, pueden curarse heridas agravadas, aunque hay que tocar al objetivo para hacerlo (pueden curarse heridas agravadas dentro del alcance sensorial con Vida 5).

Fórmula del Mysterium: Bálsamo de carne

Reserva de dados: Compostura + Medicina + Vida

Ya sea con una poción, un cataplasma o cualquier otro método, los miembros del Mysterium usan esta fórmula para curar heridas y soldar huesos rotos. Los Guardianes del Velo utilizan su propia versión (Aplomo + Medicina + Vida) para eliminar cualquier prueba de fenómenos paranormales.

Curar enfermedades (Vida •••)

El mago puede eliminar cualquier enfermedad de otra persona.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Idéntico al conjuro de Vida 2 "Autocuración de enfermedades", página 152. En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula del Mysterium: Sellar la tumba

Reserva de dados: Astucia + Medicina + Vida

Las enfermedades son solo algunas de las amenazas que los magos del Mysterium y sus compañeros deben soportar en su búsqueda del pasado. Con esta fórmula, ninguno de estos males anidará en el cuerpo de sus amigos o cualquier persona inocente implicada. Los magos del Concilio Libre hacen uso de esta magia (Inteligencia + Medicina + Vida) tras una fachada de tratamientos médicos innovadores.

Dos caras (Vida •••)

El mago puede alterar sus rasgos.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Es posible alterar un rasgo por éxito. Las opciones a elegir son el color de los ojos (los dos a la vez), el color de la piel, el color del pelo, la longitud del pelo, y la textura del pelo. También es posible cambiar características superficiales: los lunares y las cicatrices, el tamaño de los dedos, la abundancia del cabello, la sequedad de la piel, y el tamaño y el peso (quizá cuatro o cinco centímetros o hasta cinco kilogramos, respectivamente). Los cambios más extremos (como alterar las huellas dactilares) requieren Vida 4.

Fórmula de los Guardianes del Velo: De incógnito

Reserva de dados: Astucia + Subterfugio + Vida

Con esta fórmula, un Guardián puede hacerse pasar por otra persona, una habilidad muy útil en su trabajo. De ser un delincuente de treinta años con pelo rubio, bien afeitado y ojos verdes buscado por la policía puede convertirse en un hombre con cuarenta y tantos, de pelo moreno y barba incipiente, que indique a los agentes por dónde se fue el sospechoso. Los hechiceros de la Escala de Plata usan la misma fórmula cuando tratan de pasar desapercibidos.

Escudo orgánico (Vida •••)

Idéntico al conjuro de Vida 2 "Elasticidad orgánica", página 153, salvo que con éste, es posible afectar a otras personas.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula del Concilio Libre: Tensión muscular

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

Realizando pequeñas modificaciones en la fisiología corporal, un hechicero del Concilio Libre puede vigorizar el cuerpo de un compañero, un aliado, o incluso un espectador inocente. Los magos de la Escala de Plata son conocidos por usar una magia similar (Presencia + Medicina + Vida) para fortalecer a sus campeones en momentos peligrosos.

Mejora física (Vida •••)

El mago puede aumentar uno de sus Atributos Físicos o el de una forma de vida menor o intermedia.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El lanzador puede aumentar un círculo por éxito obtenido, hasta una cantidad máxima igual a sus círculos de Vida. Por ejemplo, si tiene Fuerza 3 y Vida 3 y obtiene tres éxitos con este conjuro, su Fuerza aumentaría a 6 hasta que expire su Duración. Si se obtuvieron cuatro éxitos, solo se podrá

aumentar la Fuerza tres círculos, ya que solo tiene Vida 3. El conjuro también modifica cualquier rasgo derivado (como la Velocidad, la Salud o la Iniciativa).

Hay que tener en cuenta que si se lanza el mismo conjuro para aumentar un Atributo Físico diferente, no se acumulará con el primero; solo el de Potencia más alta tiene efecto. Por ejemplo, si un mago aumenta su Fuerza en dos círculos y luego lanza de nuevo el conjuro para mejorar su Destreza en un círculo, solo el primero tendrá efecto, es decir, el de Potencia superior (con Vida 4, puede repartir los éxitos entre diferentes Atributos Físicos; consulta "Mejora física mayor", página 158).

Cuando se lanza sobre formas de vida menores o intermedias (usando las mismas reglas que si lo lanzase sobre sí mismo), el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial. Si el objetivo se opone a sus efectos, resta su Resistencia de la reserva de dados de la conjuración.

Fórmula del Concilio Libre: Actualizar potencial

Reserva de dados: Aplomo + Atletismo + Vida – Resistencia

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para mejorar sus aptitudes físicas. Fuerza prodigiosa, reflejos de relámpago, resistencia mayor; todo puede aumentar con la experiencia adecuada. También es posible utilizarla con formas de vida menores, otorgando cualidades sorprendentes a casi cualquier criatura no humana. Dada su utilidad, es muy común entre todas las órdenes.

Reducir atributo físico (Vida ●●●)

El mago puede reducir uno de sus Atributos Físicos o el de una forma de vida menor o intermedia. Puede aparentar estar enfermo o ser más débil de lo que es en realidad.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná (si se lanza sobre otro)

El lanzador puede reducir un círculo por éxito obtenido, hasta una cantidad máxima igual a sus círculos de Vida. Si lanza el conjuro sobre una forma de vida menor o intermedia, no solo tendrá que gastar un punto de Maná, sino que también deberá restar la Resistencia del objetivo de la reserva de dados de la conjuración (como una acción refleja).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Debilidad

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Vida – Resistencia

Aquellos que no sienten ningún reparo en enfrentarse a las personas sanas pueden sentirse avergonzados si tienen que vérselas con alguien enfermo. Además, a veces resulta beneficioso ser subestimado, o hacer que una criatura inferior sea demasiado débil para causar daño. Los hechiceros de la Flecha adamantina usan una fórmula diferente (Aplomo + Atletismo + Vida) para incapacitar a los animales guardianes.

Transferir rasgos intermedios (Vida ●●●)

El mago otorga a una forma de vida intermedia los rasgos de otra o de una forma de vida menor. Por ejemplo, un tiburón podría adquirir miembros de cocodrilo y la capacidad de respirar aire, o un mono podría desarrollar la cola de un escorpión y el veneno que la acompaña.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Puede transferirse un rasgo por éxito. En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula de la Escala de Plata: Evolución acelerada

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida contra Resistencia

Cuando la naturaleza no proporciona a un mago de la Escala de Plata la criatura que necesita para una situación concreta, fundir partes de varias distintas puede resultar de lo más útil. Los magos del Concilio Libre utilizan laboratorios avanzados cuando se disponen a lanzar este conjuro.

Transformar formas de vida intermedias (Vida ●●●)

El mago puede transformar una forma de vida intermedia (la mayoría de los mamíferos, los peces, los pájaros y los reptiles) en otra o en una forma de vida menor.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El lanzador puede afectar a un objetivo de Tamaño 20 o inferior sin problemas. Si es más grande, habrá penalizaciones en la tirada de conjuración (consulta "Tamaño", página 102). La criatura resultante tendrá el Tamaño típico para su clase. Un oso (Tamaño 8) puede transformarse en un gato (Tamaño 2), pero no en un gato de Tamaño 8. Convertir una pequeña forma de vida (el gato) en otra más grande (el oso) conlleva penalizaciones de dados:

Tamaño aumentado	Penalización de dados
+3	-1
+6	-2
+9	-3
+12	-4
+15	-5

En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula del Concilio Libre: Cambio catalítico

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida contra Resistencia

Muchos magos del Concilio Libre son conscientes de la cantidad de criaturas terrestres que comparten la misma herencia genética. Echando mano de esas conexiones, un hechicero es capaz de transformar una forma de vida menor o intermedia en otra, reconfigurando las cadenas del ADN para realizar un cambio genético total. Los magos del Mysterium prefieren definir esta magia como un acto de transmutación, una alquimia orgánica.

Atacar fuerza vital (Vida ●●●●)

El mago ataca a la fuerza vital de un objetivo, el campo místico generado por todos los seres vivos.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Cada éxito inflige un punto de daño letal a una sola forma de vida. Con Vida 5, se convierte en agravado con el gasto de un punto de Maná.

Fórmula de la Flecha adamantina: Cuchillo orgánico

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Vida

Los magos de la Flecha adamantina usan esta fórmula para atacar a aquellos enemigos que pongan en peligro a sus compañeros.

Contagio (Vida ●●●●)

El mago puede causar enfermedades.

Práctica: Desenredado

Acción: extendida

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

●●●● *Adepto de Vida*

Puedo convertirme en pájaro o bestia a voluntad, pues mi carne es solo una vestimenta. Convierto a las criaturas inferiores en superiores, y ejerzo control sobre las formas de mis compañeros humanos. Puedo transformarlos e incluso controlar sus impulsos como yo desee.

Un resfriado común podría necesitar un éxito, mientras que para el Ébola harían falta ocho o más. El mago debe imitar una enfermedad existente, y cuanto más virulenta o fácil de transmitir sea, más éxitos habrá que obtener. Es contagiosa, y cualquiera puede infectarse con solo estar expuesto a ella (una tirada refleja de Resistencia + Atletismo o Supervivencia podría evitarlo).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Dolencia inesperada

Reserva de dados: Aplomo + Medicina + Vida

Los Guardianes usan esta fórmula con el fin de eliminar cualquier amenaza inminente para los Misterios. Al fin y al cabo, un periodista famoso que desaparece de repente puede levantar mucho revuelo, pero si es una enfermedad la que se encarga de él, todo el mundo lo achacará a la mala suerte. Los magos del Concilio Libre que experimentan con vida microscópica emplean una variante de esta fórmula (Inteligencia + Medicina + Vida).

Controlar reacciones instintivas (Vida ••••)

El mago puede controlar las reacciones instintivas de los seres humanos como hace con las formas de vida inferiores usando el conjuro de "Controlar formas de vida intermedias", página 154.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja



Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula de la Flecha adamantina: Tirar de los hilos del miedo

Reserva de dados: Manipulación + Intimidación + Vida contra Aplomo + Gnosis

El miedo es una herramienta poderosa. Los hechiceros de la Flecha adamantina que aprenden a conjurar esta fórmula entienden la utilidad de este tipo de recursos. También hay otras reacciones instintivas que pueden controlarse, como el respeto a un superior o incluso el deseo de buscar pareja. Los magos del Concilio Libre usan su propia fórmula (Astucia + Intimidación + Vida) para desencadenar esta clase de reacciones en otros seres humanos.

Debilidad (Vida ••••)

El mago puede reducir uno de los Atributos Físicos de otra persona.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Idéntico al conjuro de Vida 3 "Reducir atributo físico", página 156, salvo que con éste, es posible afectar a otra persona. Puede reducir un círculo por éxito obtenido hasta una cantidad máxima igual a sus círculos de Vida.

El hechicero debe tocar al objetivo; tira Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la víctima. Si tiene éxito, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Vida 5, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Vida 6 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Nota: reducir la Fuerza o la Destreza también reduce la Velocidad y la Iniciativa del objetivo, y podría afectar a su Defensa. Asimismo, reducir la Resistencia también reducirá la Salud.

Fórmula de la Flecha adamantina: Debilitar al enemigo

Reserva de dados: Fuerza + Intimidación + Vida – Resistencia

La amenaza representada por un enemigo incapaz de sostener un arma es más insignificante que la de uno con toda su fuerza. Los hechiceros de la Flecha adamantina lanzan esta fórmula para debilitar a sus oponentes, ya sea en combate o en cualquier otra situación (quizá hacerle menos ágil mientras persigue a alguien por terrenos traicioneros, o menos resistente en climas helados). Los magos de la Escala de Plata usan su propia versión (Presencia + Intimidación + Vida) para incapacitar a los adversarios más hábiles.



Degradación animal (Vida ••••)

El mago puede reducir uno o varios Atributos Físicos de una forma de vida menor o intermedia.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Idéntico al conjuro "Debilidad", página 157. Los éxitos del mago se reparten entre los Atributos Físicos del objetivo en cualquier combinación. El número total de puntos que puede reducirse en cada Atributo está limitado por los círculos de Vida del lanzador.

Fórmula de la Flecha adamantina: Amo de las bestias

Reserva de dados: Aplomo + Trato con animales + Vida contra Resistencia

Al igual que con la versión anterior de esta fórmula, los magos de la Flecha adamantina usan esta magia para influir en las aptitudes combativas de las formas de vida inferiores.

Duplicado (Vida ••••)

A veces, el hombre apropiado para un trabajo concreto es otra persona. Un mago con este conjuro puede convertirse en esa persona. "Duplicado" permite al lanzador alterar su complexión física para amoldarse a la de otro ser humano, sin importar su género, edad y tamaño. La conservación de masa no se aplica, por lo que una mujer de 50 kilos de peso y un metro cincuenta de alto podría convertirse en un hombre de 120 kilos y un metro noventa y cinco. Pese al nombre del conjuro, no solo sirve para imitar a una persona actual; también se puede utilizar para transformarse en un individuo ordinario o para asumir las características que mejor encajen en una tarea (como adquirir una buena musculatura cuando vaya a actuar de guardaespaldas). Sin otras alteraciones del Arcano Vida, las aptitudes físicas del mago (o sea, sus Atributos) permanecerán inalterables.

Práctica: Modelado

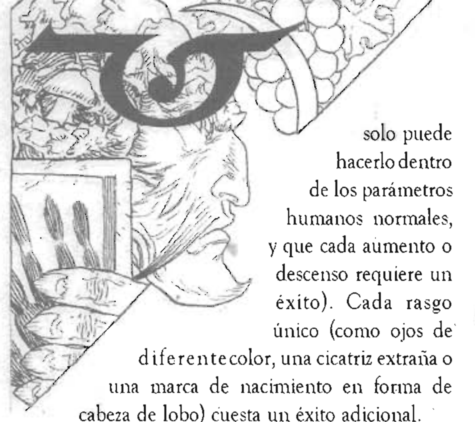
Acción: extendida (un turno por tirada)

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

La plenitud del cambio depende del número de éxitos obtenidos en la conjuración. Cada éxito altera un aspecto de la forma física. La altura es un componente, como también la cintura y los rasgos faciales (nótese que un mago que desee cambiar su Tamaño



solo puede hacerlo dentro de los parámetros humanos normales, y que cada aumento o descenso requiere un éxito). Cada rasgo único (como ojos de diferente color, una cicatriz extraña o una marca de nacimiento en forma de cabeza de lobo) cuesta un éxito adicional.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Los zapatos de otro hombre

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Vida

Un Guardián del Velo con esta fórmula puede transformarse en cualquier persona que desee. Los hechiceros más astutos la utilizan para aparentar ser menos imponentes o físicamente capaces.

Evolución menor (Vida ●●●●)

El mago puede transformar una forma de vida menor en una forma de vida intermedia.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Esta fórmula permite elevar a una forma de vida menor a un estado de evolución superior. Sin otros conjuros, las criaturas alteradas solo tienen los instintos más básicos de las formas de vida que hayan adoptado. Un gusano que se convierta en un gato no posee la inteligencia superior del felino, y un trozo de musgo transformado en una serpiente solo actuará si se le daña o es obligado a reaccionar de otra forma.

En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 5, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula del Concilio Libre: Evolución forzada

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida contra Resistencia

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para crear extrañas mascotas con la docilidad de las formas de vida inferiores pero con el cuerpo de un perro o un gato.

Mejora física de otro (Vida ●●●●)

El lanzador puede aumentar uno de los Atributos Físicos de otra persona, igual que hace con el conjuro de Vida 3 "Mejora física", página 155.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe tocar al objetivo. Con Vida 5, puede lanzar este conjuro dentro de su alcance sensorial.

El objetivo puede oponerse a los efectos; resta sus círculos de Aplomo de la reserva de dados de la conjuración.

Fórmula del Concilio Libre: Mejora del rendimiento

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

La conjuración de esta fórmula del Concilio Libre, a veces acompañada de "suplementos energéticos", aumenta las aptitudes físicas de otra persona.

Mejora física mayor (Vida ●●●●)

El mago puede aumentar varios de sus Atributos Físicos, o los de una forma de vida menor o intermedia.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Idéntico al conjuro de Vida 3 "Mejora física", página 155, salvo que con éste, es posible dividir los éxitos entre los diferentes Atributos Físicos del mago en cualquier combinación. El aumento de cada Atributo sigue limitado por sus círculos de Vida.

Fórmula de la Escala de Plata: Culminación

Reserva de dados: Aplomo + Atletismo + Vida

Por medio de esta fórmula, los magos de la Escala de Plata mejoran sus aptitudes físicas hasta los límites de la perfección humana y más allá. Un hechicero bajo los efectos de esta magia puede parecer un semidiós ante especímenes inferiores, capaz de correr más rápido, saltar más lejos, soportar más daño y realizar más cosas de las que podría hacer normalmente (aunque debe tener cuidado de mostrarlo en público, por miedo a que los Durmientes se muestren Incrédulos).

Metamorfosis (Vida ●●●●)

El mago adquiere las características físicas, incluyendo los Atributos y el Tamaño, de un miembro típico de la raza biológica escogida. Puede convertirse en cualquier criatura viva más avanzada que un organismo unicelular, desde un elefante o una ballena azul, hasta un gusano o una hormiga negra, pasando por un helecho o un hongo. Pero si no tiene cuidado, su intelecto podría quedar aplastado por las respuestas instintivas del nuevo organismo.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago sufre penalizaciones por Tamaños mucho más pequeños que el suyo propio. Menguar a Tamaño 2 (un gato) conlleva una penalización de -1, a Tamaño 1 (una rata) -2, y a Tamaño 0 (una hormiga) -3.

Además, aumentar el Tamaño también impone penalizaciones de dados:

Aumento de tamaño	Penalización de dados
+5	-2
+10	-4
+15	-6
+20	-8
+25	-10

El mago puede aumentar los Atributos Físicos de su nueva forma con otros conjuros, pero no puede obtener rasgos de otros seres vivos (por lo tanto, aunque podría convertirse en un león y usar conjuros para volverse más fuerte, más rápido y más resistente, no podría adquirir alas para volar). Siempre que el lanzador se enfrente a una respuesta innata (como la necesidad de un león macho de matar a todos los cachorros que no hayan sido engendrados por él), debe realizar una tirada refleja de Compostura + Aplomo para imponer su razón por encima de cualquier otro instinto. Fallar significa que el hechicero actúa bajo una respuesta instintiva.

Hay que tener en cuenta que ni la ropa ni el equipo del mago se transforman con él, y si se convierte en una criatura más grande, lo mejor será que se lo quite todo (de dos a tres turnos) o podría romper algo. Si se transforma en una criatura más pequeña, la ropa caerá al suelo. Si el lanzador añade Materia 4 a la conjuración, su ropa y su equipo aumentarán o disminuirán de tamaño para adecuarse a la nueva forma. Con Materia 5, se incorporarán a ella (su camisa de algodón se convertirá en pelaje o plumas, su pistolera pasará a ser una extraña cicatriz, etc.) y volverán a sus formas originales tan pronto como termine el conjuro.

Fórmula del Mysterium: Usar camisa animal

Reserva de dados: Resistencia + Trato con animales + Vida

Los hechiceros del Mysterium lanzan esta fórmula por muchos motivos. Y es que hay veces en que resulta más útil ser una rata, un lobo, un águila o incluso un helecho que un ser humano. Algunos magos usan este conjuro solo para saber qué se siente al ser otra persona o para ver el universo a través de los ojos (o fotorreceptores) de otras criaturas. Los miembros de la Flecha adamantina también experimentan con este tipo de magia, transformándose en el ser vivo que mejor se adapte a la situación.

Muchas caras (Vida ●●●●)

El lanzador puede cambiar los rasgos de otro ser humano, igual que hace consigo mismo con el conjuro de Vida 3, "Dos caras", página 155.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El mago debe tocar al objetivo. Con Vida 5, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial. La víctima puede oponerse a sus efectos con una tirada refleja de Compostura + Gnosis.

Fórmula del Mysterium: El disfraz perfecto

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Vida

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para enviar a sus aliados a situaciones peligrosas sin correr el riesgo de ser reconocidos.

Sirviente animal (Vida ●●●●)

El lanzador ejerce un control absoluto sobre las formas de vida menores e intermedias. Se podría decir que usa a la criatura afectada como una marioneta. Otros conjuros del Arcano Vida pue-

den obligarla a actuar dentro de los límites de sus instintos, pero ésta fórmula permite eludir los parámetros de su conducta habitual (aunque no más allá de los límites de sus aptitudes físicas, a no ser que se empleen otras alteraciones).

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Este conjuro funciona mejor con un objetivo inconsciente (que no pueda resistirse). Haz una tirada refleja y enfrentada de Aplomo para aquellas criaturas que se resistan de forma consciente.

Fórmula de la Escala de Plata: Perrito faldero

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Vida contra Aplomo

A veces, los hechiceros de la Escala de Plata necesitan un animal para hacer algo que normalmente no haría.

Transformar a otro (Vida ●●●●)

El lanzador puede otorgar a otra persona rasgos de una forma de vida menor o intermedia, igual que hace consigo mismo con el conjuro de Vida 3 "Autotransformación", página 154.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar al objetivo. Con Vida 5, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Marca atávica

Reserva de dados: Presencia + Trato con animales + Vida contra Resistencia + Gnosis

Gracias a esta fórmula, los Guardianes del Velo estigmatizan a muchos intrusos para que dejen de prestar atención a algún suceso sobrenatural o para que se vean obligados a ocultarse (por miedo a ser vistos como monstruos). Este conjuro también puede utilizarse para otorgar características que resulten útiles en ambientes hostiles.

Cambio hereditario (Vida ●●●●●)

El mago puede otorgar a una criatura las características de otras formas de vida y hacer que dichos rasgos pasen de generación en generación como una herencia genética (alterando el genoma del sujeto de forma permanente). Este conjuro se lanza en combinación con uno que altere los rasgos, como "Transferir rasgos intermedios", página 156, o "Fantasía", abajo. Consulta "Conjuros combinados", página 110.

Algunos hechiceros eligen lanzar este conjuro sobre criaturas que ya hayan nacido, ya sea en su juventud o en la edad adulta, pero la mayoría prefiere usarlo solo con seres nonatos, alterándolos dentro del útero materno (o del huevo) de forma que sus nuevas características se manifiesten al nacer. En teoría, cualquier criatura desde una babosa hasta un pájaro, un perro o un chimpancé puede ser manipulada de este modo.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe tocar al objetivo (o a su huevo, o al vientre de la bestia que lleve el animal nonato).

Los rasgos son duraderos. La nueva forma se considera el estado natural de la criatura a menos que sea alterada otra vez con un segundo uso del Arcano Vida. Los rasgos son hereditarios y crean un linaje mágico.

Los magos que engendren criaturas fantásticas harían bien en ocultarlas dentro de sus sanctasanctórums o en lo más profundo de un bosque. Las bestias fantásticas creadas usando el conjuro "Fantasía" (como pinos móviles con ojos, colmillos, instintos depredadores y la capacidad de escupir encimas digestivas) suelen enfermar y morir cuando son vistas por Durmientes. Los éxitos de Incredulidad de los testigos (tira Aplomo + Compostura) infligen daño contundente una vez por escena. La reserva de Incredulidad puede reducirse en uno o dos dados recurriendo a los mitos locales (creando un *chupacabras* en Sudamérica o Centroamérica, por ejemplo), o llevando a la criatura alterada a algún lugar lejos de la civilización, donde sus habitantes crean aún en lo imposible.

Fórmula del Mysterium: Huevo de dragón

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida contra Resistencia

En algunos sanctasanctórums aislados, los magos del Mysterium siguen practicando el arte intemporal de moldear la vida y dar origen a nuevas criaturas. Algunos creen que la extraña flora y fauna que aún está siendo descubierta en la actualidad es el resultado de estas alteraciones. Los hechiceros de la Escala de plata que disfrutan con el poder de su magia, usan su propia variante de esta fórmula (Aplomo + Medicina + Vida).

Crear vida (Vida ●●●●●)

El mago puede crear un organismo biológico tan complejo como desee. Es verdad que sin el uso de otros Arcanos como Mente, la criatura será un simple autómata motivado únicamente por sus instintos, pero pocos podrán desafiar la autoridad divina de alguien capaz de crear vida a partir de la nada.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El número de éxitos a conseguir queda determinado por el Tamaño y los Atributos Físicos de la criatura (todo en una proporción de uno a uno).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Un nuevo comienzo

Reserva de dados: Aplomo + Trato con animales + Vida

Los Guardianes del Velo cuentan con muchos motivos para lanzar esta fórmula. Con ella, pueden crear un cuerpo autómata para que sirva de huésped a un espíritu problemático o un tigre siberiano al que controlar con otros conjuros del Arcano Vida. Algunos magos del Concilio Libre recurren a este tipo de magia a fin de crear flora y fauna que pueda servir de ejemplo para el conjuro "Autotransformación" (consulta la página 154).

Degradación suprema (Vida ●●●●●)

El mago puede reducir varios de los Atributos Físicos de otra persona.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

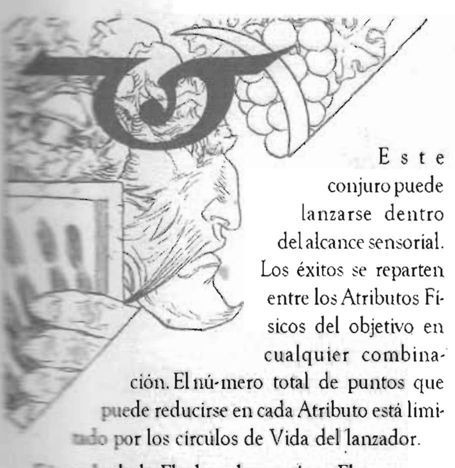
Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

●●●●● Maestro de Vida

Adopto la forma que desee con extrema facilidad, y puedo transformar a otros en cualquier bestia que imagine. También soy capaz de transmitir las vicisitudes del cambio a toda su descendencia, engendrando nuevas especies sin permiso de la Naturaleza. Los seres inferiores pueden evolucionar y adquirir identidad humana gracias a mis conjuros, y los seres humanos danzan a mi antojo como hago con cualquier criatura inferior. Esgrimo la autoridad de los dioses, puesto que tengo el poder de crear vida.



Este conjuro puede lanzarse dentro del alcance sensorial. Los éxitos se reparten entre los Atributos Físicos del objetivo en cualquier combinación. El nú-mero total de puntos que puede reducirse en cada Atributo está limitado por los círculos de Vida del lanzador.

Fórmula de la Flecha adamantina: Flaqueza

Reserva de dados: Fuerza + Atletismo + Vida contra Aplomo + Gnosis

El verdadero poder no consiste en estar bien armado, sino en evitar que el enemigo acceda a sus armas. Usando esta poderosa fórmula, un mago de la Flecha adamantina puede hacer que un oponente no sea capaz de resistir ni siquiera una pequeña ráfaga de viento.

Evolución mayor (Vida ●●●●●)

El mago puede transformar una forma de vida menor o intermedia en un ser humano.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Pese a su nueva forma, la mente de la criatura objetivo no se verá afectada; seguirá pensando y comportándose como un animal. El alcance del conjuro es sensorial.

Fórmula del Concilio Libre: El príncipe rana

Reserva de dados: Inteligencia + Trato con animales + Vida contra Resistencia

Esta fórmula, producto de la curiosidad intelectual, permite a un mago del Concilio Libre convertir una forma de vida menor en un ser humano. Algunos de los hechiceros más expertos en el Arcano Mente utilizan esta magia para desarrollar la conciencia de los animales, pero otros le encuentran usos muy diferentes, no siempre con buenas intenciones. Varios miembros de la Flecha adamantina especialmente crueles emplean este conjuro para transformar formas de vida menores en seres humanos y así conseguir adversarios con los que entrenar.

Fantasía (Vida ●●●●●)

El lanzador puede llevar a cabo las alteraciones más fantásticas en seres vivos existentes, creando bestias mitológicas o, si lo desea, horrores infernales sacados de su imaginación. Es posible otorgar cualquier aptitud que pueda tener una criatura viva normal (ya sea o no una característica intrínseca de un espécimen terrestre), como la capacidad de mezclar ciertas enzimas para producir fuego o unos sacos de gas bioquímico que puedan utilizarse para flotar sobre el agua o incluso por el aire. Las cualidades mundanas, como volar, vomitar fluidos digestivos o ver de noche con la visión nocturna de los gatos también están disponibles.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago escoge a un animal existente para añadirle o quitarle cualquier característica que desee. Cada éxito le permite cambiar un rasgo, aunque los antinaturales pero teóricamente posibles (como la capacidad de exhalar fuego) conllevan una penalización de -1. Las alteraciones de Tamaño (ya sea para aumentarlo o disminuirlo) requieren el mismo número de éxitos en una proporción de uno a uno. El alcance del conjuro es sensorial.

En el caso de criaturas con rasgos antinaturales, la Incredulidad de los Durmientes puede disipar el conjuro y devolver a la bestia a su estado normal.

Fórmula de la Escala de Plata: Zoológico de leyenda

Reserva de dados: Inteligencia + Academicismo + Vida contra Resistencia

Los hechiceros de la Escala de Plata usan esta fórmula para crear criaturas horribles y hermosas que puedan defender sus hogares y sanctasanctórums, sitiar a sus enemigos, y asustar e impresionar a rivales y aliados.

Mejora física suprema (Vida ●●●●●)

El mago puede aumentar varios de los Atributos Físicos de otro ser humano, igual que hace con el conjuro de Vida 4 "Mejora física de otro", página 158.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Este conjuro puede lanzarse dentro del alcance sensorial. Los éxitos se reparten entre los Atributos Físicos del objetivo en cualquier combinación. El número total de puntos que puede aumentarse en cada Atributo está limitado por los círculos de Vida del lanzador. El objetivo puede oponerse a sus efectos; resta sus círculos de Aplomo de la reserva de dados de la conjuración.

Fórmula de la Flecha adamantina: Perfección física

Reserva de dados: Presencia + Medicina + Vida

Esta fórmula permite a los magos de la Flecha adamantina crear un ejército de súper soldados.

Metamorfosis mayor (Vida ●●●●●)

El mago puede cambiar de forma sin correr el riesgo de perder su intelecto y verse sometido a respuestas instintivas. También es posible afectar a otras personas bajo las mismas condiciones (a no ser que el lanzador prefiera que el objetivo tenga que luchar por controlar sus facultades, igual que con el conjuro de Vida 4 "Metamorfosis").

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (contra Durmientes y objetivos sobrenaturales voluntarios) o transitoria (contra magos y objetivos sobrenaturales involuntarios)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe aplicar los mismos modificadores de Tamaño que los del conjuro "Metamorfosis", página 158. También puede lanzar el hechizo de Vida 3 "Autotransformación", página 154, para añadir rasgos diferentes a su nueva forma.

Fórmula de la Flecha adamantina: La hora del lobo

Reserva de dados: Resistencia + Trato con animales + Vida contra Resistencia + Gnosis

Sin la amenaza de perderse en la forma que adopte, esta fórmula puede ser una de las armas más importantes del arsenal de un Flecha adamantina, sobre todo considerando su capacidad de modificar con total libertad su nuevo aspecto. El hechicero podría convertirse en una máquina de asedio viva con los rasgos mortales del reino animal y vegetal. Los magos del Mysterium también son conocidos por usar una versión de esta fórmula para sus propios fines.

Regeneración (Vida ●●●●●)

El mago puede regenerar temporalmente su cuerpo o el de otra persona.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Los miembros perdidos crecen de nuevo y los órganos dañados se vuelven saludables. El número de éxitos necesario depende del miembro u órgano en cuestión.

Parte corporal	Número de éxitos
Dedo de la mano o del pie	Un éxito
Ojo, oído, nariz, o lengua	Dos éxitos
Mano o pie	Tres éxitos
Brazo o pierna	Cuatro éxitos
Genitales	Cinco éxitos
Órgano interno	Seis éxitos
Corazón	Siete éxitos
Cerebro	Ocho éxitos

Una vez que se ha lanzado el conjuro, la parte corporal no aparece de inmediato, sino que crece a un índice de un éxito por minuto hasta que se alcanza el número total de éxitos necesarios; en ese momento, el órgano se vuelve completamente funcional. Por ejemplo, una persona puede tener un brazo nuevo (cuatro éxitos) en cuatro minutos.

Obviamente, solo es posible lanzar este conjuro sobre un objetivo vivo. El mago no puede regenerar a alguien que haya muerto (quizá debido a la pérdida de la parte corporal en cuestión). El conjuro no afecta a la puntuación de Salud.

Nota: la Duración puede ser extendida usando factores de Duración avanzados, pero jamás podrá llegar a ser indefinida. Cuando expire el conjuro, la parte corporal se marchitará y volverá a su estado

anterior en menos de un minuto (o desaparecerá en el caso de un miembro restaurado). Se rumorea que los archimaestros tienen la capacidad de lanzar este conjuro con Duración indefinida.

Fórmula del Concilio Libre: Cola de salamandra

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina + Vida

Los magos del Concilio Libre usan este conjuro para restaurar la funcionalidad de los miembros perdidos o dañados de sus camaradas. Los menos altruistas cobran por el servicio y, si el sujeto carece de los fondos o de la capacidad para cumplir el favor, se niegan a lanzar la fórmula de nuevo cuando la original expira.

Sirviente humano (Vida ●●●●●)

El mago ejerce un control absoluto sobre los seres humanos, algo parecido a lo que hace con el conjuro de Vida 4 "Sirviente animal", página 158. Puede controlar a la criatura afectada como una marioneta.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: concentración

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

A diferencia de un animal, un humano no puede hacer algo que ponga en peligro su supervivencia. Además, si se ve obligado a cumplir una orden que vaya en contra de sus creencias (como herir a un ser amado), puede realizar una tirada refleja y enfrentada de Aplomo + Gnosis para resistirse a ella (sus éxitos deben superar la Potencia del conjuro).

Fórmula de la Escala de Plata: Marioneta de carne

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Vida contra Aplomo + Gnosis

Con esta magia, incluso el enemigo más poderoso puede entrar al servicio de un mago de la Escala de Plata. Los Guardianes del Velo usan su propia versión para controlar las acciones de los demás cuando es necesario.

Materia

Influencia: agua elemental, aire elemental, alquimia, tierra elemental, transmutación.

La Materia es el Arcano relacionado con los elementos inanimados, los bloques de construcción del universo. A través del uso de esta magia, un hechicero puede controlar la materia prima. Su influencia abarca todo lo material, desde un charco de agua hasta un trozo de uranio, pasando por una tabla de madera o un polímero estructural.

Aquellos que intentan desentrañar los enigmas de la Materia no son precisamente lo que la mayoría de las personas considerarían "individuos amigables". Muchos disfrutan con la predecibilidad estática de los materiales, y evitan por todos los medios el caos incontrolado que surge de las energías primarias de los seres vivos. Estas personas son tan dignas de confianza como rutinarias, y muchas son capaces de ver belleza en lugares que otros no sabrían encontrar. Valoran la solidez, la estabilidad y la conformidad, y desearían que los seres humanos fuesen tan flexibles como los objetos con los que trabajan (una condición que, según ellos, haría del mundo un lugar mejor).

Reino regente: Estigia

La mezcla vulgar y sutil de Materia/Muerte forma los Arcanos regentes de Estigia, una tierra desolada donde las almas descarnadas obtienen su descanso hasta que son encarnadas de nuevo en el ciclo de la vida. La Materia es la expresión material de esa mezcla.

Alterar conductividad (Materia ●)

El mago altera la conductividad de un objeto simple. Un cable eléctrico puede volverse no conductor, y un trozo de cemento puede conducir la electricidad como el cobre.

Práctica: Compulsión

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El número de objetos que puede ser afectado aumenta con cada éxito.

Éxitos	Objetivos
1 éxito	Uno
2 éxitos	Dos
3 éxitos	Cuatro
4 éxitos	Ocho
5 éxitos	Dieciséis

Hay que tener en cuenta que el lanzador solo puede afectar a objetos de hasta Tamaño 20. Esto incluye cosas como bloques de hormigón; a no ser que se añadan factores de Tamaño adicionales, el mago solo podrá afectar a un bloque de hormigón de hasta Tamaño 20.

Fórmula de la Flecha adamantina: Extinguir un fuego invisible

Reserva de dados: Inteligencia + Ciencia + Materia

Una táctica común de las fuerzas de seguridad y del personal militar es cortar la electricidad de un lugar antes de asaltarlo. Los magos de la Flecha adamantina hacen uso de la misma táctica por medio de esta fórmula. Muchos confieren conductividad a las sustancias que no poseen dicho rasgo para electrocutar a sus enemigos en combate.

Descubrir lo oculto (Materia ●)

El mago puede encontrar compartimentos ocultos en cualquier materia inanimada, lo que le permite descubrir puertas secretas, cámaras acorazadas y cajas fuertes.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: concentración

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los compartimentos ocultos bien diseñados podrían imponer una penalización de -1 o -2 dados, pero normalmente solo ocurrirá con las construcciones más refinadas o precisas.

Fórmula del Mysterium: Trazado de mapas

Reserva de dados: Astucia + Pericias + Materia

Con esta fórmula, un hechicero del Mysterium es capaz de detectar la presencia de lugares ocultos dentro de estructuras aparentemente sólidas.

Detectar sustancia (Materia ●)

Este conjuro permite a un mago percibir la presencia de un elemento concreto en sus cercanías. Podría buscar metales férreos, agua potable, un tipo de plástico específico, o incluso un objeto único (lo que significa que el mago casi nunca necesita recordar dónde dejó las llaves del coche, a menos que viva en una casa enorme). Entre otras cosas, este conjuro puede revelar si una persona lleva una pistola (buscando la presencia de pólvora) o un micrófono (percibiendo el cable de cobre en su torso).

Práctica: Conocimiento

Acción: instantánea

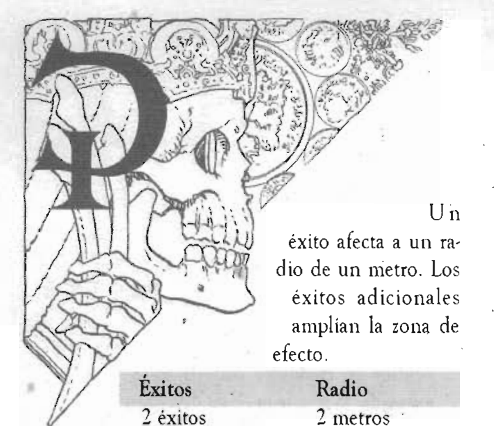
Duración: concentración

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

• Iniciado de Materia

El empirismo comienza con la observación. Hasta los investigadores primitivos del pasado supieron deducir esa gran verdad. Puedo ver el interior de la materia inerte y contemplar los hilos entrelazados de cada átomo y molécula que forman dicha sustancia. De un solo vistazo, distingo un elemento de otro, pese a lo idénticos que puedan parecer a ojos mundanos. Puedo percibir los secretos de cualquier material, así como sus virtudes y debilidades.



Un éxito afecta a un radio de un metro. Los éxitos adicionales amplían la zona de efecto.

Éxitos	Radio
2 éxitos	2 metros
3 éxitos	4 metros
4 éxitos	8 metros
5 éxitos	16 metros

El Narrador impone penalizaciones según la cantidad de sustancia que haya presente. Una persona que tenga un arsenal de armas bajo su abrigo llevaría mucha pólvora: bonificación de +2 o +3. Alguien que está ocultando un transmisor en su empaste de oro solo tendrá una pequeña cantidad de cobre: penalización de -2 o -3.

Fórmula de la Escala de Plata: Brillo en las sombras

Reserva de dados: Astucia + Compostura + Materia

El nombre de esta fórmula proviene del uso que le dan algunos magos para buscar metales preciosos en áticos, minas y sótanos abandonados (aunque muchos creen que alude a los tesoros que los dragones protegían en la antigüedad). Los magos de la Escala de Plata la utilizan para detectar la presencia de lo que sea que estén buscando.

Distinguir composición (Materia •)

El mago puede percibir los elementos fundamentales que componen las estructuras materiales, incluyendo su peso y densidad.

La mayoría de los hechiceros de mentalidad tecnológica suele ver la Materia como casi todos los seres humanos modernos: un fenómeno predecible y terrenal. Pero muchos ven las cosas de un modo distinto. Algunos hablan de "hilos" entretejidos por todo el "Tapiz" ("este hilo en particular indica la presencia de oro", por ejemplo), mientras que otros hacen referencia a los elementos clásicos; agua (líquido), aire (gaseoso), tierra (sólido).

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El éxito permite al lanzador determinar la puntuación de Durabilidad, Tamaño y Estructura de un objeto.

Fórmula del Concilio Libre: Escáner de diagnóstico

Reserva de dados: Astucia + Pericias o Ciencia + Materia

Como dirían muchos hechiceros del Concilio Libre, el primer paso para cambiar algo en comprender ese algo. Este conjuro se utiliza para percibir los aspectos básicos de la composición de un objeto. Los magos del Mysterium emplean una fórmula diferente (Inteligencia + Pericias o Ciencia + Materia) con los mismos fines.

Materia oscura (Materia •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). Este conjuro es muy útil para leer resonancia masiva ("espesa", "pesada" o "compacta", como algunos la llaman).

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", páginas 225-227, para conocer las reglas sobre cómo ver la magia con este conjuro. El mago gana una bonificación de +1 cuando estudie resonancia densa o muy densa, pero sufre una penalización de -1 cuando lea resonancia sutil o muy sutil.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Estudiar los hilos

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Los Guardianes encuentran muy útil la capacidad de percibir la resonancia "pesada". Estas influencias tienen un profundo impacto tanto en el mundo mágico como en el mundano, a veces de forma tan profunda que pasan desapercibidas incluso para los sentidos más refinados.

Ojo de artesano (Materia •)

El mago puede descubrir la función apropiada de un objeto con partes móviles. Esta ventaja podría ayudar en las tiradas de Pericias, si el Narrador lo decide así.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula del Mysterium: Cerebro de inventor

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación o Ciencia + Materia

Gracias a esta fórmula del Mysterium, muchos artefactos del pasado pueden ser descifrados. Los magos del Concilio Libre recurren a este conjuro para modernizar la imagen de la magia.

•• *Aprendiz de Materia*

La calidad de un artefacto simple puede mejorar gracias a mi poder, lo que me permite equilibrar una espada o un martillo. Ejerzo control sobre la forma del agua, y la composición de los líquidos se ajusta a mis deseos, un vaso de agua puede convertirse en una taza de café o incluso en el mejor de los vinos añejos.

Alterar precisión (Materia ••)

El mago mejora el equilibrio de un objeto simple. Podría aumentar la precisión de una espada, ya que resultaría más fácil de esgrimir, de un destornillador, porque giraría más deprisa (prácticamente lo haría solo), o de un martillo, porque golpearía con más dureza. Cualquier objeto que pueda beneficiarse de un diseño más eficiente podría servir como objetivo de este conjuro.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

El objeto gana la cualidad de repetir los 9 (tirar de nuevo los resultados de 9 y 10) en la siguiente tirada de dados que implique su uso. Los éxitos adicionales afectan a las tiradas sucesivas con el mismo objeto, una tirada extra por éxito. Ni el lanzador ni el portador de la herramienta en cuestión pueden elegir qué tiradas son afectadas por el conjuro. Cada uso sucesivo del objeto obtiene el beneficio de repetir los 9 hasta que el número de tiradas afectadas se haya agotado o termine la escena, lo que ocurra primero.

Hay que tener en cuenta que este conjuro no afecta a una tirada desesperada, es decir, con un solo dado en la reserva. Sólo un resultado de 10 es un éxito.

Fórmula de la Flecha adamantina: Espada del asesino

Reserva de dados: Compostura + Pericias u Ocultismo + Materia

Los magos de la Flecha adamantina son bien conocidos por utilizar cualquier innovación en situaciones defensivas, y esta fórmula no es una excepción. Las espadas, los cuchillos e incluso los bastones pueden convertirse en armas mortíferas, por no hablar de lo útil que resulta tener herramientas de gran calidad.

Moldear líquido (Materia ••)

El mago puede otorgar cohesión a un líquido o un vapor, moldeándolo o moviéndolo según sus deseos. Podría abrir un corredor a través de la lluvia para no mojarse.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el líquido (o el vapor) para influir en su volumen o área adyacente. Con Materia 3, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Éxitos	Volumen	Vapor	Fuerza
1 éxito	Jarra de leche	Área de 4 metros cuadrados	•
2 éxitos	Tanque de gas	Área de 8 metros cuadrados	••
3 éxitos	Bañera	Área de 16 metros cuadrados	•••
4 éxitos	Piscina	Área de 32 metros cuadrados	••••
5 éxitos	Piscina olímpica	Área de 64 metros cuadrados	•••••

El lanzador puede afectar al vapor líquido, como la niebla, pero no a ninguna sustancia cuyo estado natural sea gaseoso (como el gas mostaza o el helio). El volumen del líquido o el área del vapor dependen de los éxitos obtenidos. También es posible asignar éxitos a la densidad del agua, lo que le otorgaría Fuerza.

Si el Narrador lo desea, puede ser necesaria una tirada refleja de Destreza + Pericias para conseguir una forma compleja, como la figura de una persona usando agua de lluvia. Pequeños detalles como rasgos faciales podrían requerir un éxito excepcional. La forma líquida resulta demasiado obvia. No se puede engañar a nadie haciendo creer que es la versión real del objeto sólido que imita (al menos, no sin un conjuro de Mente acompañándolo).

La tensión de superficie del líquido depende de su Fuerza. Si no se asignan éxitos a la Fuerza, solo habrá la suficiente para conservar la forma. No podrá servir de escudo para los ataques, aunque retendrá su figura mientras dure el conjuro. Los círculos de Fuerza actúan como su Durabilidad (igual que en la cobertura; consulta las páginas 145-146 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**) contra proyectiles u otros ataques que deban atravesar primero el líquido para alcanzar a su objetivo (a menos que esté en forma gaseosa, en cuyo caso no hay protección posible).

El lanzador puede mover el líquido de forma refleja hasta un metro por círculo de Gnosis cada turno. Si usa Fuerzas 3 en la conjuración, podrá aumentar el movimiento a diez metros por círculo de Gnosis. Las personas que estén en su trayectoria pueden verse arrolladas. Si la Fuerza del líquido supera la del individuo afectado, éste deberá realizar una tirada refleja de Fuerza + Atletismo para evitar se derribado y arrastrado por la marea (un efecto idéntico al de un derribo, página 150 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Fórmula del Mysterium: Dragar la bahía

Reserva de dados: Destreza + Ocultismo + Materia

Los magos del Mysterium encuentran esta fórmula muy útil para recuperar artefactos que se encuentren bajo el agua, o para vadear un río y devolverlo a su cauce natural antes de que llegue cualquier perseguidor.

Ojos de la tierra (Materia ••)

Idéntico al conjuro de Materia 1 "Materia oscura", página 162, salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o incluso a un ser sobrenatural, como un fantasma o un hombre lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula del Concilio Libre: Compartir el ojo del alquimista

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Como los miembros del Concilio Libre han llegado a comprender, incluso los magos que no tienen experiencia en el Arcano Materia pueden beneficiarse de una percepción mejorada. Los hechiceros de la Escala de Plata usan su propia versión (Presencia + Ocultismo o Ciencia + Materia) para compartir las revelaciones del mundo con los demás.

Protección invisible (Materia ••)

Este conjuro actúa sobre las sustancias inertes cercanas al mago para hacer que le defiendan de todo daño. El aire formará un "cojín" que amortiguará la inercia de un puñetazo. La humedad ambiental actuará para extinguir un proyectil de fuego. El método exacto de protección varía de un ataque a otro, pero el efecto es el mismo: una protección general para casi cualquier tipo de daño físico.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Materia. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro protector al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica no se aplica contra los intentos de un oponente de realizar una presa sobre el lanzador (los Arcanos Espacio, Destino, Mente y Tiempo ayudan a hacer eso), pero protege de las tentativas de infligir daño una vez que se ha realizado la presa (resta los puntos de armadura de cualquier tirada que pretenda herir al mago).

Fórmula del Concilio Libre: Aire duro

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Este conjuro protege a un mago del Concilio Libre con un escudo hecho de elementos: agua, aire y cualquier otra cosa en las cercanías. Muchos magos del Mysterium usan una formula similar (Inteligencia + Ocultismo + Materia), más relacionada con la alquimia que con la química.

Transmutar agua (Materia ••)

El mago puede transformar una sustancia líquida común en otra distinta. Podría convertir el agua en leche o el zumo de naranja en gasolina (aunque la leche y el zumo de naranja son derivados orgánicos, no están vivos, y por lo tanto pueden ser manipulados con este Arcano).

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el líquido (o el vapor) para influir en su volumen. Con Materia 3, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

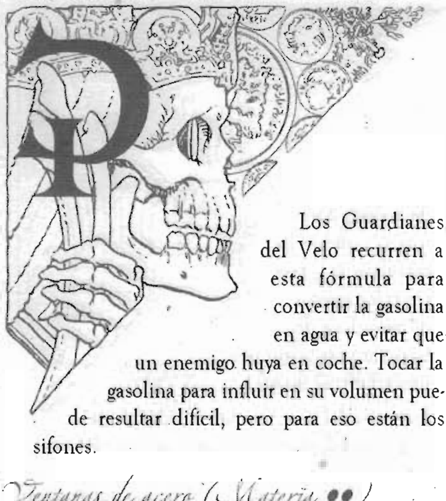
El lanzador puede afectar al vapor líquido, como la niebla, pero no a ninguna sustancia cuyo estado natural sea gaseoso (como el gas mostaza o el helio). El volumen del líquido o del vapor depende de los éxitos obtenidos.

Con Materia 3, es posible influir en un volumen de líquido compuesto por más de una sustancia (aunque aún habrá que tocarlo). Se necesita Materia 4 para transformar varias sustancias líquidas dentro del alcance sensorial.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Transfiguración menor

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Éxitos	Volumen líquido	Volumen del vapor
1 éxito	Jarra de leche	4 metros cúbicos
2 éxitos	Tanque de gas	8 metros cúbicos
3 éxitos	Bañera	16 metros cúbicos
4 éxitos	Piscina	32 metros cúbicos
5 éxitos	Piscina olímpica	64 metros cúbicos



Los Guardianes del Velo recurren a esta fórmula para convertir la gasolina en agua y evitar que un enemigo huya en coche. Tocar la gasolina para influir en su volumen puede resultar difícil, pero para eso están los sifones.

Ventanas de acero (Materia ••)

El lanzador puede hacer que un objeto opaco se vuelva transparente y viceversa. Podría hacer que la superficie exterior de la puerta de una cámara acorazada se vuelva transparente para ver su mecanismo interior.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión (aunque puede hacerlo usando pinzas u otras herramientas). Con Materia 3, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Mirar el interior de la montaña

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias u Ocultismo + Materia

A veces un Guardián es un investigador, un asesino, o incluso un espía. Este conjuro permite a un mago ver a través de las paredes. Aunque la transparencia u opacidad del material afectado funciona en ambos lados, un hechicero astuto puede encontrar la forma de usarlo solo para su provecho.

Alterar integridad (Materia •••)

El lanzador puede mejorar o degradar la Durabilidad de un objeto.

Práctica: Perfeccionamiento o Deshilado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El jugador añade o resta un punto por éxito obtenido en la tirada de conjuración. Hay que tener en cuenta que alterar la Durabilidad de un objeto también modifica su Estructura de forma proporcional.

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión (aunque puede hacerlo usando pinzas u otras herramientas). Con Materia 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula de la Escala de Plata: Fragua del hechicero

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias + Materia

Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula para fortalecer o destruir la integridad material de los objetos. Gracias a ella, la puerta de un coche puede volverse indestructible, mientras que una pared de piedra resultará tan quebradiza como el cristal. Los hechiceros de la Flecha adamantina utilizan su propia versión de la misma magia (Astucia + Pericias + Materia) en defensa de sus compañeros.

Atravesar armadura (Materia •••)

El mago otorga a un objeto la cualidad de "atravesar armaduras".

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

El objeto gana la cualidad de atravesar armaduras en la siguiente tirada de dados que se realice con su uso. Los éxitos adicionales afectan a las tiradas sucesivas con el mismo objeto, una tirada extra por éxito. El jugador no puede elegir qué tiradas son afectadas por el conjuro; cada uso sucesivo obtiene el beneficio hasta que el número de tiradas afectadas se haya agotado o termine la escena, lo que ocurra primero.

La cualidad de atravesar armaduras también se aplica a la Durabilidad de un objeto atacado. La cantidad de puntos de armadura que se puede ignorar depende del grado de maestría que posea el lanzador en el Arcano Materia.

Círculos de Materia	Atravesar armadura/ Durabilidad
3	Ignora un punto de armadura o Durabilidad
4	Ignora dos puntos de armadura o Durabilidad
5	Ignora tres puntos de armadura o Durabilidad

El mago también puede usar el conjuro con varias balas: una por éxito. Puede doblar esta cantidad por cada factor de Objetivo adicional que se añada a la conjuración, con una penalización acumulativa de -2 por factor de Objetivo extra. En el caso de fuego automático, si se lanza el conjuro sobre al menos una de las tres balas de una ráfaga corta, todas se beneficiarán de sus efectos. Para una ráfaga media, si se lanza sobre al menos cinco de las diez balas, todas podrán atravesar armaduras. Para una ráfaga larga, diez de las veinte balas disparadas deben estar sujetas a este conjuro para que todas puedan beneficiarse de él (consulta "Fuego automático", en la página 142 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Fórmula de la Flecha adamantina: Afilar la espada

Reserva de dados: Aplomo + Pericias + Materia

Incluso el enemigo mejor protegido puede ser derribado por un mago de la Flecha adamantina usando esta fórmula. Las balas atraviesan las planchas de acero de los chalecos como si fuesen hojas de papel, y hasta un simple cuchillo puede penetrar en la mejor de las protecciones. Los Guardianes del Velo usan su propia fórmula (Astucia + Pericias + Materia) para mejorar sus armas.

Máquina innovadora (Materia •••)

Hay veces en que necesitas que una máquina funcione de cierta forma y no eres capaz de hacerlo o no tienes tiempo para ajustarla. Este conjuro es la respuesta. Permite a un mago unir piezas de diferentes máquinas en una sola de tal forma que produzca el resultado deseado. Podría unir una pistola de clavos y una escopeta para producir un arma que dispare una andanada de clavos junto a los balines de los cartuchos, una cafetera y una máquina de helados para producir un helado con sabor a café, o una lavadora y una secadora para hacer que la ropa se lave y se seque casi al mismo tiempo.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Por cada éxito, el mago puede trasladar una cualidad de un objeto mecánico a otro (como la generación de calor de una parrilla o su capacidad para rotar). En el caso de combinar armas de fuego con otras armas de fuego, una característica puede cambiarse por otra (crear una pistola, por ejemplo, que use cartuchos de escopeta como munición). También se puede incorporar un arma de fuego a otro dispositivo, de tal forma que quede disimulado hasta que se use por primera vez (o se realice una inspección exhaustiva).

••• Discípulo de Materia

¿Puedes abrir un agujero en una puerta de hierro? Claro que no, pero eso no significa que sea imposible. Solo lo es para ti porque no sabes cómo hacerlo. Con algo de tiempo y preparación, puedo hacer que el hierro sea tan blando como la mantequilla y tan fácil de manipular como la arcilla. Con mis conocimientos, es muy sencillo convertir el barro en acero. Uno lo que está partido y hago el cristal tan duro como la piedra.

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión. Con Materia 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula del Mysterium: Objeto híbrido

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias + Materia

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para muchos fines. Una pistola podría fusionarse con una grapadora o un secador de pelo; un bolígrafo y una linterna podrían unirse para producir un instrumento de escritura que arroje su propia luz (para tomar notas en la oscuridad). Algunos Guardianes del Velo combinan objetos diferentes para crear herramientas multiusos.

Metamorfosis de artrópodo
(Materia ●●● + Vida ●●●)

Este conjuro, como el milagro que posibilitó la transformación del bastón de Moisés, permite convertir un trozo (o trozos) de materia inerte en un grupo de artrópodos, ya sean arañas, escorpiones, o moscas. Algunos hechiceros son conocidos por arrojar un puñado de monedas o guijarros hacia sus enemigos y transformarlos en insectos antes de que lleguen a su objetivo.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Los éxitos determinan el número de objetos (monedas, bastones) que son transformados, y el tamaño del enjambre creado.

Éxitos	Objetivos
1 éxito	Uno (un enjambre de 1 metro de radio)
2 éxitos	Dos (un enjambre de 2 metros de radio)
3 éxitos	Cuatro (un enjambre de 4 metros de radio)
4 éxitos	Ocho (un enjambre de 8 metros de radio)
5 éxitos	Dieciséis (un enjambre de 16 metros de radio)

Las criaturas pueden ser cualquier tipo de artrópodo. En el caso de un enjambre de insectos con la capacidad de picar, atacarán a toda persona dentro de su alcance (el lanzador puede dirigir el enjambre con el conjuro de Vida 2 "Controlar formas de vida menores", página 152). El daño que causa el enjambre depende de su densidad. Todos los tamaños de la tabla de arriba infligen un dado de daño contundente a cualquiera dentro de la zona afectada. Si la densidad es mayor, infligirán más daño. Usando la tabla de arriba, añade un dado por cada nivel inferior. Por ejemplo, un enjambre de Dieciséis metros de radio (cinco éxitos) que se condense en un radio de dos metros (dos éxitos) infligiría cuatro dados de daño contundente. Las armaduras solo son efectivas si cubren todo el cuerpo, e incluso entonces solo otorgarán la mitad de su puntuación (redondeando hacia abajo).

Además, las criaturas pueden ser venenosas si el lanzador impone una penalización de -2 en la tirada de conjuración. Si una víctima sufre al menos una herida de Salud, debe resistir el veneno con una tirada refleja de Resistencia + Supervivencia. Si tiene éxito, no se verá afectado. Si falla, sus acciones físicas sufrirán una penalización de -2 para lo que queda de escena o hasta que reciba un antidoto (dependiendo del tipo de criatura que conjuró el mago). Esta penalización es acumulativa. Si la víctima sufre nuevos mordiscos y falla de nuevo la tirada de Resistencia + Supervivencia, las penalizaciones se acumularán.

Fórmula del Concilio Libre: Picadura pestilente

Reserva de dados: Astucia + Trato con animales + Vida

Los hechiceros del Concilio Libre usan esta fórmula para comprar un tiempo precioso cuando son perseguidos por enemigos hostiles. Los magos de la Escala de Plata usan su propia versión (Inteligencia + Trato con animales + Vida) para transformar basura en un arma efectiva.

Plasticidad (Materia ●●●)

Gracias al uso de este conjuro, es posible hacer que un material se vuelva maleable durante un tiempo, por muy rígido y duro que sea (como el hielo, el carbón o el cristal). Mientras la sustancia esté bajo sus efectos, el material puede ser esculpido con las manos (o con magia, si lo prefiere el hechicero). Podría moldear la resina para que adquiriese la forma de una telaraña, o amasar un bloque de cemento, meter las manos y los pies de un enemigo en él, y dejarle allí atrapado.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión (aunque puede hacerlo usando pinzas u otras herramientas). Con Materia 4, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

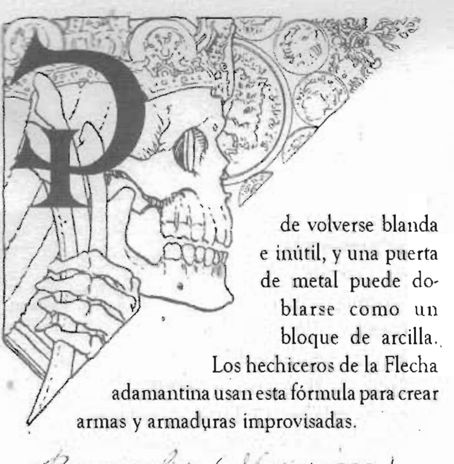
El hechizo hace que los materiales más duros se vuelvan tan blandos como la arcilla y tan fáciles de esculpir como un trozo de mantequilla. La Durabilidad del objeto determina la facilidad con la que es afectado, lo que conlleva penalizaciones en una proporción de uno a uno. La madera (Durabilidad 1) es más fácil de moldear que el acero (Durabilidad 4 o superior). En el caso de objetos con materiales mixtos, usa la Durabilidad más alta. Una vez lanzado, el efecto tiene lugar en el turno siguiente. Si el mago intenta crear algo complejo, debería realizar una tirada instantánea de Destreza + Pericias.

Una vez que expira la Duración, el objeto vuelve a su estado sólido original, pero retiene la forma que se le haya dado. Este conjuro no altera la Durabilidad o Estructura del objeto. Aunque la puerta de una cámara acorazada se combe hacia dentro, no se romperá con más facilidad que antes.

Fórmula del Mysterium: Esculpir materiales

Reserva de dados: Destreza + Pericias + Materia

Esta fórmula ha sido usada por los magos del Mysterium en innumerables ocasiones. Cualquier sustancia dura puede convertirse en la herramienta más apropiada para cada situación. El arma de un mago hostil pue-



de volverse blanda e inútil, y una puerta de metal puede doblarse como un bloque de arcilla. Los hechiceros de la Flecha adamantina usan esta fórmula para crear armas y armaduras improvisadas.

Reparar objeto (Materia ●●●)

El mago puede reparar un objeto sin dejar fisura alguna (como si no se hubiese roto).

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Los éxitos reparan los puntos de Estructura en una proporción de uno a uno.

Fórmula del Mysterium: Como nuevo

Reserva de dados: Destreza + Pericias + Materia

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para reparar los objetos dañados y dejarlos en perfecto estado.

Transmutar tierra (Materia ●●●)

El mago puede transformar una sustancia sólida común en otra. Podría convertir un pequeño trozo de granito en cristal o un pisapapeles de yeso en uno de madera. En este nivel de maestría, un mago no puede transformar una sustancia compuesta por varios elementos. No podrá transmutar un coche entero, pero podría convertir su guardabarros en una tabla de madera o su armazón en caucho.

Las transformaciones que impliquen metales preciosos u otros materiales raros no son posibles en este nivel de maestría ("preciosos" y "raros" desde el punto de vista de los Durmientes. Aunque los diamantes no son raros, poseen un peso metafísico basándose en la importancia que la mayoría de las personas le dan). Tales obras requieren el uso del conjuro de Materia 4 "Transmutar oro", página 167.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión (aunque puede hacerlo usando pinzas u otras herramientas). Con Materia 4, puede lanzar este conjuro dentro de su alcance sensorial.

Las transformaciones radicales pueden conllevar penalizaciones de dados. Convertir una piedra en metal no tiene penalizaciones, pero cambiar una roca en papel podría imponer un -1.

Hay que tener en cuenta que este conjuro no altera la forma o el Tamaño del objeto, solo su sustancia. Su peso aumenta o disminuye para encajar en el nuevo material.

Con Materia 4, un objeto sólido compuesto por más de un material puede ser afectado con una sola conjuración (aunque aún debe ser tocado; se necesita Materia 5 para transformar sustancias sólidas múltiples dentro del alcance sensorial). El mago puede influir en varios tipos de materiales a la vez (como las partes de un revolver) o solo en uno de ellos (podría transformar las balas, que están hechas de varias sustancias, el percutor, o toda el arma). Esta habilidad también le permite convertir materiales complejos en simples. El hechicero es capaz de transformar una espada japonesa de gran valor en una de madera.

Fórmula de la Escala de Plata: Transfiguración material menor

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Esta actividad clásica de hechicería alquímica resulta muy útil para muchos magos de la Escala de Plata. Una puerta resistente puede convertirse en una plancha de cristal, y una mesa de madera puede transformarse en una barrera de acero. La fórmula también es practicada por muchos miembros de todas las órdenes.

Alterar eficacia (Materia ●●●●)

El mago puede mejorar o degradar el funcionamiento de un objeto mecánico. Cualquier aparato puede volverse más eficiente o menos eficiente manipulando la calidad de su estructura interna.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Cualquier modificador de equipo puede aumentar o disminuir en un dado por éxito obtenido (hasta un límite máximo de más o menos cinco dados). La velocidad máxima de un vehículo puede aumentar o disminuir en 15 Km./h por éxito (máximo: más o menos 75 Km./h), y su aceleración en cinco por éxito (máximo: más o menos 25).

En este nivel de maestría, el mago debe tocar el objeto en cuestión. Con Materia 5, puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Cinco velocidades

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias o Ciencia + Materia

Cuando los aparatos que un Guardián utiliza no encajan en la situación, puede recurrir a este conjuro para mejorar su rendimiento. Los hechiceros del Concilio Libre hacen uso de la misma fórmula para mejorar cualquier dispositivo que necesiten.

Destrucción material (Materia ●●●●)

El mago puede disolver la estructura atómica de la materia inerte y reducirla a la nada. La dureza o densidad del material no intervienen en el proceso, solo su cantidad (en términos de volumen cúbico).

Práctica: Desenredado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Cada éxito inflige un punto de daño a un objeto sin necesidad de tener que superar su Durabilidad. Las sustancias mágicas son una excepción, ya sean objetos mejorados, objetos imbuidos, Reliquias, o aleaciones sobrenaturales. No pueden ser destruidas con este conjuro, aunque es posible conseguirlo con el de Materia 5 "Destrucción material suprema", página 168.

Fórmula de la Flecha adamantina: Desintegración

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo o Ciencia + Materia

En ocasiones, proteger vidas implica romper cosas. Hay veces en que un mago de la Flecha adamantina necesita sacar a alguien con rapidez de una pila de escombros, abrirse camino a través de una pared, o destruir un arma. Los Guardianes del Velo usan la misma fórmula en el curso de su trabajo.

Moldear aire (Materia ●●●●)

El mago puede controlar el flujo y la densidad del aire, o la dispersión de una sustancia gaseosa, como el gas mostaza, el gas sarín (gas nervioso) o el helio.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El hechicero afecta a un volumen de aire o de gas basado en sus éxitos. Cuando se utiliza con el aire, los éxitos se reparten entre el volumen afectado y el aumento o descenso de presión (la densidad de las moléculas del aire), medido en puntuación de Fuerza.

●●●● Adepto de Materia

Lo que puedo crear, también lo puedo destruir. Madera, rocas, e incluso diamantes. Puedo otorgar solidez al aire y usarlo para atrapar a cualquiera como si de una jaula se tratase. Si necesito demostrar el valor de mi Arte a aquellos con poca imaginación, puedo convertir el plomo en oro para satisfacer sus expectativas. Tal es el poder de mi magia. Un día, si estudias lo suficiente, podrás llegar a mi nivel.

Éxitos	Volumen definido	Presión
1 éxito	4 metros cúbicos	•
2 éxitos	8 metros cúbicos	••
3 éxitos	16 metros cúbicos	•••
4 éxitos	32 metros cúbicos	••••
5 éxitos	64 metros cúbicos	•••••

Cuando se moldea aire o gas, puede ser necesaria una tirada de Destreza + Pericias para obtener una forma compleja, como hacer que el aire adquiera el aspecto de una persona. Los detalles exactos, como rasgos faciales, podrían requerir un éxito excepcional (aunque el aire será invisible a menos que alguien le tire pintura o barro). Los círculos de Fuerza actúan como Durabilidad contra proyectiles u otros ataques que deban atravesar la forma para alcanzar su objetivo (consulta las reglas de cobertura, en las páginas 145-146 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Cuando se mueve aire, el Narrador asigna una puntuación de Fuerza al viento existente. El lanzador puede aumentar o reducir ese rasgo por la cantidad de Fuerza asignada con sus éxitos. Un día normal tendría Fuerza 0, un día borrascoso Fuerza 1, y un huracán Fuerza 2 o incluso 3.

El hechicero puede mover la zona de aire afectada de forma refleja hasta un metro por círculo de Gnosis cada turno. Si usa Fuerzas 3 en la conjuración, podrá aumentar el movimiento a diez metros por círculo de Gnosis. Las personas que estén en su trayectoria pueden ser arrolladas. Si la Fuerza del viento supera la del individuo afectado, éste deberá realizar una tirada refleja de Fuerza + Atletismo para evitar se derribado (un efecto idéntico al de un derribo, página 150 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Con respecto a los gases, el mago puede controlar el flujo de vapor, evitando que se disperse en ciertas zonas e incluso moviéndolo de forma refleja hasta un metro por círculo de Gnosis cada turno (o diez metros por Gnosis con Fuerzas 3).

Fórmula de la Flecha adamantina: Vientos favorables

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Materia

Con esta fórmula, los magos de la Flecha adamantina derriban a sus enemigos y se protegen de los agentes gaseosos bioquímicos, ya que evitan que dichos gases se acerquen a ellos.

Reconfigurar objeto (Materia ••••)

El mago puede convertir un objeto en otro diferente. Podría transformar un bate de béisbol de aluminio en una espada de aluminio. Su forma es alterada, pero su sustancia material no cambia.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Un objeto simple o complejo puede transformarse en otro distinto, también simple o complejo. Su Durabilidad, Estructura y Tamaño no cambian.

Si el lanzador combina este efecto con "Transmutar tierra", página 166, puede cambiar la composición material del objeto con la misma conjuración (consulta "Conjuros combinados", página 110).

Fórmula de la Escala de Plata: Mano de artesano

Reserva de dados: Destreza + Pericias + Materia

Los magos de la Escala de Plata pueden controlar la forma de la materia inanimada usando esta fórmula. Los miembros de las otras órdenes con la suficiente experiencia en el Arcano Materia también recurren mucho a ella.

Transformación menor (Materia ••••)

El mago puede convertir una sustancia líquida en una sólida, y viceversa.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Idéntico al conjuro de Materia 2 "Transmutar agua" (página 163) y al de Materia 3 "Transmutar tierra" (página 166), salvo que con éste, es posible pasar de estado líquido a sólido y viceversa, convirtiendo el agua en piedra o la madera en tinta (el conjuro no puede transformar objetos en sustancias imposibles, como la madera en "madera líquida").

Fórmula de la Escala de Plata: Don de arquitecto

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula para remodelar el sanctasanctórum de un rival, transformando muebles en aceite y muros en papel.

Transmutar aire (Materia ••••)

El mago puede transformar una sustancia gaseosa en otra, como gas nervioso en oxígeno u oxígeno en gas de la risa.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Hay que tener en cuenta que este conjuro no altera la dispersión del gas, solo su sustancia.

Fórmula del Mysterium: Aire fresco

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Los magos del Mysterium son conocidos por entrar en tumbas selladas durante siglos. Esta fórmula les permite conjurar aire fresco en lugares polvorientos.



Transmutar oro (Materia ••••)

El mago puede transformar una sustancia preciosa o rara, como oro o diamantes, en una común, como madera o barro.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Este conjuro es idéntico al de "Transmutar tierra", página 166, salvo que éste se puede lanzar sobre sustancias preciosas o materiales que sean raras o valiosas (que tengan un peso metafísico basándose en la importancia que la cultura del mago les dé). El lanzador no puede alterar su estado (líquido o sólido) a menos que combine el conjuro con "Transformación menor", página 167.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Oro de los tontos

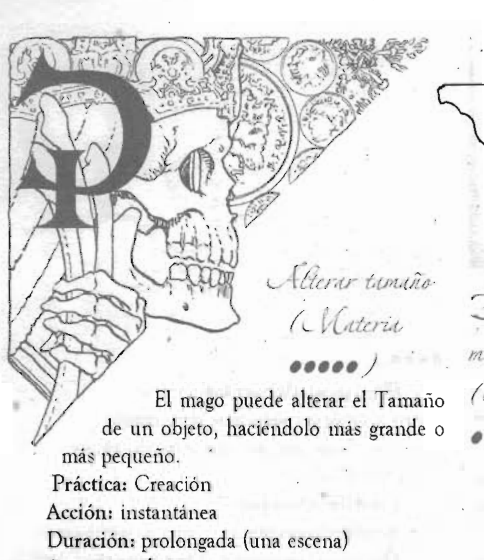
Reserva de dados: Astucia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Los Guardianes del Velo usan esta fórmula para castigar a aquellos que creen que pueden comprar la solución a todos sus problemas, convirtiendo riquezas en hojas muertas.

•••••

Maestro de Materia

Creo elementos que no aparecen en la Tabla Periódica y aleaciones que superan el conocimiento de cualquier persona. Puedo hacer que los objetos crezcan o encojan a voluntad, y destruir incluso las Reliquias atlantes más valiosas y legendarias. Tengo el poder de un dios en mis manos, y lo utilizo a través de los auspicios de la auténtica ciencia.



Alterar tamaño (Materia •••••)

El mago puede alterar el Tamaño de un objeto, haciéndolo más grande o más pequeño.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Puede alterarse un punto de Tamaño por éxito, dentro de los límites impuestos por los círculos de Materia del lanzador.

Fórmula del Concilio Libre: Cómeme y bébeme

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Materia

Expandiendo o comprimiendo el espacio entre átomos de un objeto, un mago del Concilio Libre puede aumentar o disminuir su tamaño sin alterar ninguna de sus cualidades materiales. Los magos de la Flecha adamantina usan a veces esta fórmula para esconder armas secretas.

Crear objeto (Materia •••••)

El mago puede crear un objeto a partir de la nada.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El objeto creado puede ser de Tamaño 3 o inferior, con un punto extra por cada éxito adicional obtenido en la conjuración. Su Durabilidad depende del material creado, pero pueden asignarse éxitos para mejorarla.

Los objetos complejos, como los coches, podrían necesitar una tirada refleja de Inteligencia + Pericias o Ciencia. Si el Narrador lo desea, puede que incluso haga falta una Especialidad de Habilidad (como Reparar coches). Un BMW (Tamaño 10) necesitaría siete éxitos, aparte de una tirada de Inteligencia + Pericias o Ciencia.

Fórmula de la Escala de Plata: *Ex Nihilo*

Reserva de dados: Aplomo + Ciencia + Materia

El poder de crear algo a partir de la nada puede considerarse casi divino. No es sorprendente que la Escala de Plata inventase esta fórmula solo para ese propósito. Gracias a ella, es posible crear cualquier objeto y manipularlo, ya sea por medios mundanos o con otras aplicaciones de este Arcano. Los magos del Concilio Libre usan una fórmula similar (Inteligencia + Ciencia + Materia) para aprovechar la "energía ambiental", la "materia oscura" o cualquier otra fuente de energía presente.

Destrucción material suprema (Materia •••••)

Este conjuro es idéntico al de "Destrucción material", página 166, salvo que afecta a las sustancias mágicas como los objetos mejorados, los objetos imbuidos, las Reliquias y el thaumium (consulta "Forjar Thaumium", abajo).

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Cada éxito inflige un punto de daño al objeto sin necesidad de superar su Durabilidad.

Fórmula de la Flecha adamantina: En polvo te convertirás

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo o Ciencia + Materia

Ni siquiera los materiales más resistentes, como el thaumium, están a salvo del poder de un Flecha adamantina con esta fórmula. Gracias a ella, es posible privar a un oponente de su mejor protección o de sus armas más poderosas.

Forjar thaumium (Materia ••••• + Cardinal •••)

Los maestros de la Materia pueden crear una sustancia capaz de actuar como escudo contra la voluntad mística. La aleación resultante, llamada "thaumium" (una palabra griega que significa "maravilla"), está compuesta de oro puro (orichalco), plata (lunargenta) y mercurio (hermio) (nota: las versiones transmutadas de estos elementos no sirven). Cuando se carga de Maná, el thaumium desprende una débil luminiscencia. Un objeto de thaumium puede tomar la forma de un collar, una armadura, un reloj o una espada. El aspecto y el tamaño no tienen relación alguna con el nivel de protección que puede ofrecer.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná (mínimo)

Un éxito crea un pedazo de thaumium de Tamaño 1, Durabilidad 1 y con la capacidad de almacenar un punto de Maná, el cual se invierte como protección para todo tipo de magia. El mago necesita éxitos adicionales para aumentar la Durabilidad, el Tamaño, la capacidad de almacenaje, y los modificadores de armadura y equipo (en todos ellos, un punto por éxito) (si un mago lo desea, podría crear thaumium sin los beneficios de contrarrestar la magia).

La aleación se desintegra cuando expira el conjuro, de ahí que muchos magos lo lancen con Duración indefinida. Usa los siguientes factores de Duración:

Duración	Éxitos necesarios
Una escena/hora	1 éxito
24 horas	2 éxitos
Dos días	3 éxitos
Una semana	4 éxitos
Un mes	5 éxitos
Indefinida	6 éxitos

Ejemplo: *Crisol crea un anillo de thaumium. Tiene Tamaño 1, Durabilidad 4, una capacidad de Maná de cinco puntos, y una Duración indefinida. Necesita 14 éxitos para hacerlo. Un éxito otorga el Tamaño 1, la Durabilidad 1 y la capacidad de almacenar un punto de Maná, pero hacen falta tres éxitos más para aumentar la Durabilidad hasta 4, cuatro éxitos para mejorar la capacidad de Maná hasta cinco puntos, y seis éxitos para conseguir que su Duración sea indefinida.*

Una vez hecho, el thaumium debe cargarse con puntos de Maná. Cada vez que el objeto proteja de la magia (una acción refleja a menos que el portador no quiera hacerlo), gastará uno de sus puntos. Si llegan a cero, no podrá funcionar hasta que vuelva a recargarse. La protección adquiere la forma de un contraconjuro reflejo capaz de detener cualquier Arcano, ya sea magia vulgar o discreta. La reserva de dados del escudo es igual a la Gnosis + la Materia del creador.

El portador de un arma de thaumium puede usar el Maná almacenado para hacer que inflija daño agravado. Se trata de una acción refleja que requiere un punto de Maná. El objeto debe tener Tamaño 3 o superior para actuar como una armadura efectiva.

Fórmula de la Escala de Plata: Fragua de Hefestos

Reserva de dados: Destreza + Ocultismo + Materia

Esta fórmula, llamada así por el dios griego del fuego y la metalurgia, permite a los magos de la Escala de Plata crear thaumium, la sustancia más perfecta que existe. Con ella, la magia hostil puede ser desviada. Los hechiceros de la Flecha adamantina que han logrado una maestría absoluta en el Arcano Materia, también son conocidos por usar esta fórmula.

Máquina autorreparadora (Materia •••••)

El mago puede otorgar a los objetos la capacidad de autorepararse. Sus conocimientos son tan altos que puede reestructurar atómicamente las moléculas de cualquier sustancia.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Cada éxito permite que un objeto recupere un punto de Estructura cada quince minutos.

Fórmula del Mysterium: De las cenizas

Reserva de dados: Compostura + Pericias + Materia

Aunque un objeto sea completamente destruido, es posible reconstituirlo a partir de sus fragmentos. Los magos de la Escala de Plata emplean un enfoque distinto (Presencia + Pericias + Materia) para conseguir los mismos resultados.

Transformación mayor (Materia •••••)

El mago puede transformar sustancias líquidas, sólidas y gaseosas en cualquier combinación.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Idéntico al conjuro de Materia 4 "Transformación menor" (página 167), salvo que con éste, es posible cambiar estados líquidos, sólidos y gaseosos, incluyendo sustancias preciosas o raras (como se describe en el conjuro "Transmutar oro", página 167).

Fórmula del Concilio Libre: Jugar a ser dios

Reserva de dados: Inteligencia + Ciencia + Materia

Los magos del Concilio Libre usan este conjuro para hacer casi cualquier cosa imaginable con la materia. Los Guardianes del Velo utilizan la misma fórmula para borrar toda prueba de fenómeno sobrenatural.

Mente

Influencia: alucinaciones, comunicación, control mental, proyección mental, telepatía.

Éste es el Arcano utilizado para conectar con la Conciencia Universal de la que forman parte todos los seres sensitivos: humanos, animales, espíritus y cualquier cosa capaz de distinguir entre sí mismo y su entorno. Es un Arcano de pensamientos, sueños, emociones, motivaciones, recuerdos, instintos, preceptos e ideas. Aquellos que buscan dominar la Mente tratan de alcanzar la unidad de pensamiento compartida por toda vida inteligente, volviendo su voluntad mística hacia su fuero interno para descubrir una verdad universal: que la Creación solo existe en el ojo del que mira.

La Mente es el Arcano perfecto para toda persona que sea al mismo tiempo introspectiva y sociable, es decir, que no se pierda en sueños de presunción, pero no hasta el punto de ser incapaz de tener momentos reflexivos. Los magos que estudian este Arcano son individuos participativos, ya sea en forma de relaciones sociales o de intensa contemplación en una vida interior. Aunque resulte sorprendente, pocas de estas personas ignoran el físico en favor de lo cerebral, actuando siempre de forma equilibrada. Aun así, muchos deciden llevar una vida ascética alejada de las necesidades y los deseos terrenales. De todos los diferentes tipos de magos, aquellos que persiguen el estudio de la Mente son los más aptos para cambiar radicalmente su forma de pensar.

Reino regente: Estigia

La mezcla vulgar y sutil de Espacio/Mente forma los Arcanos regentes de Pandemonio, un lugar donde los pecados cometidos durante la estancia en el mundo material son expurgados para que el alma pueda ascender hasta su fuente original. La Mente es la expresión efímera de esa mezcla.

Percibir el aura (Mente •)

El mago puede sentir los estados mentales y emocionales de un ser pensante con solo leer su aura. Algunos hechiceros perciben las auras como una serie de colores, mientras que otros las describen en términos de notas musicales, olores, sabores u otras sensaciones no físicas.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

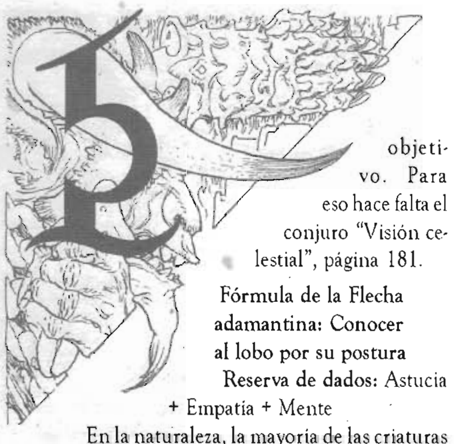
Consulta el recuadro adjunto, abajo, para más detalles. Hay que tener en cuenta que este conjuro no permite a un mago leer la naturaleza de un

• Iniciado de Mente

Alarga la mano y toca la superficie de la Mente universal.

La ves reflejada en cada ser humano, y por ende dentro de ti mismo.

¿No puedes sentir el flujo de la conciencia? Percibirás las cualidades particulares de las mentes más disciplinadas, aquellas capaces de realizar proezas psíquicas, además de leer las emociones de cuantas personas te rodean. Serás capaz de pensar con dos mentes en vez de una.



objetivo. Para eso hace falta el conjuro "Visión celestial", página 181.

Fórmula de la Flecha adamantina: Conocer al lobo por su postura

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Mente

En la naturaleza, la mayoría de las criaturas expresan su estado emocional a través de una combinación de posturas corporales, expresiones faciales y otras pistas fisiológicas (como el almizcle o la cantidad de saliva). Los humanos han aprendido a ocultar muchas de estas pistas por el bien de las relaciones sociales "educadas", pero un mago de la Flecha adamantina puede atravesar estas argucias civilizadas y leer las auténticas intenciones de una persona. Los hechiceros de la Escala de Plata también son conocidos por utilizar esta fórmula; el poder para controlar a un individuo por medio de la comprensión de sus emociones no debe ser subestimado.

Expresiones del aura

Condición mental o emocional*	Color
Agresividad	Violeta oscuro
Amargura	Marrón
Amor	Azul claro
Compasión	Rosa claro
Depresión	Gris
Desconfianza	Verde claro
Envidia	Verde oscuro
Espiritualidad	Oro
Excitación	Violeta claro
Felicidad	Bermellón
Generosidad	Rosa oscuro
Inocencia	Blanco
Ira	Rojo brillante
Lujuria	Rojo oscuro
Miedo	Naranja
Obsesión	Verde claro
Odio	Negro
Romanticismo	Amarillo
Sosiego	Azul claro
Suspicacia	Azul oscuro
Timidez	Lavanda
Tristeza	Plata
Confusión	Colores cambiantes y moteados
Irritabilidad	Colores ondulantes y bruscos
Presunción	Colores intermitentes y rápidos
Psicosis	Colores arremolinados e hipnóticos

* Se necesita el conjuro de Mente 1 "Percibir el aura", página 169, para leer el estado emocional o mental de un aura.

Naturaleza**	Color
Despertado	Aura con miles de chispas
Durmiente	Aura débil y enmudecida
Sonámbulo	Aura enmudecida con pequeños centelleos
Sin alma	Un espacio vacío donde debería estar el aura
Bajo un mandato	Aura con bandas oscuras
Vampiro	Aura con un color muy claro
Cambiaformas	Aura muy brillante
Fantasma	Aura intermitente con motas
Liche	Aura con vetas negras

** Se necesita el conjuro de Cardinal 1 "Visión celestial", página 181, para leer la naturaleza de un aura.

Sentir conciencia (Mente •)

El mago puede detectar la presencia de cualquier mente en el mundo material o de cualquier proyección mental en estado Crepuscular (consulta "Proyección psíquica", página 177). Sabe cómo percibir la presencia de actividad psíquica, desde la más básica (la que tienen los animales más simples) hasta la más compleja (los espíritus más poderosos y los hechiceros más iluminados). Esta percepción permite saber si hay otras criaturas pensantes en las cercanías y qué tipo de mente tienen (la experiencia no puede enseñar a distinguir entre la mente de una cucaracha y la de un escarabajo pelotero, pero sí entre la de un insecto y la de un reptil).

El mago detecta el tipo general de mente que percibe (un fantasma, una conciencia incorpórea o un espíritu, por ejemplo), una sensación que puede resultarle muy útil para saber si alguien le observa sin que él se dé cuenta.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El lanzador puede detectar la presencia de cualquier mente dentro de su alcance sensorial. Los éxitos se utilizan para evitar toda oclusión sobrenatural que puedan tener. Mientras el conjuro esté en efecto, existirá una "zona de seguridad" alrededor del mago donde ninguna mente podrá entrar sin que él lo sepa.

Fórmula del Mysterium: Ojo de la mente

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Mente

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para percibir la presencia de otros seres pensantes en las cercanías. Mientras exploran antiguas ruinas, la revelación de miles de insectos en el mismo lugar puede indicar la presencia de una trampa, mientras que una inteligencia superior podría significar que un vigilante espera la llegada de intrusos. Algunos Guardianes del Velo utilizan esta magia para percibir la presencia de testigos que puedan poner en peligro la clandestinidad de los Misterios.

Tercer ojo (Mente •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). Puede percibir si hay criaturas en las cercanías que estén usando poderes mentales (como telepatía, psicometría o PES) gracias a las ondulaciones dejadas por cada pensamiento.

El mago también puede leer la resonancia y percibir sus cualidades emocionales y psíquicas: los matices de voluntad, la conciencia o lo que sea que ayudó a crearla. Puede sentir los procesos mentales que la generaron (como los estados emocionales fuertes) y detectar su contexto dentro de la realidad, el "motivo" por el que se originó la resonancia.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", página 225, si quieres más información sobre cómo ver la magia con este conjuro.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Grados de pensamiento

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Mente

Esta fórmula, quizá una de las más útiles para percibir resonancia, permite a los Guardianes del Velo analizar procesos de pensamiento y las razones que llevaron a ellos. Los magos del Concilio Libre usan un conjuro similar (Presencia + Empatía + Mente) para explorar los ecos de la conciencia con el fin de comprender mejor los factores subyacentes que hay tras el caprichoso rostro de la magia.

Una mente, dos ideas (Mente •)

Este conjuro permite al mago mantener dos hilos de pensamiento a la vez, siempre que no esté inmerso en una situación física extenuante. Gracias a él, es posible crear dos procesos paralelos dentro de su mente consciente. Aunque no puede hacer nada que requiera un esfuerzo físico intenso (como arreglar un ordenador y planear un discurso al mismo tiempo), si es posible realizar un ejercicio físico mínimo (como planear un discurso y escribir un artículo para un periódico local).

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El hechicero puede mantener dos hilos de pensamiento simultáneamente, lo que le permite realizar dos acciones mentales extendidas (pero no físicas) al mismo tiempo. Podría investigar un hecho oculto mientras compone un poema, pero no mientras arregla un coche.

Fórmula de la Escala de Plata: Pensar por muchos

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Mente

•• Aprendiz de Mente

Hablar a los corazones y a las mentes. Controlar las ideas y las acciones de las criaturas más simples de la Tierra: insectos, reptiles y demás. Defender tu conciencia, tus secretos e incluso tu forma física. Estos son los dones que te esperan en este nivel.

Los líderes no solo piensan por ellos, sino también por aquellos que están bajo sus órdenes. Los hechiceros de la Escala de Plata usan este conjuro para supervisar las diversas tareas del mando cuando el tiempo es limitado. Los magos del Mysterium suelen usar la misma fórmula debido a las complejidades que afronta uno cuando estudia el conocimiento de los antiguos.

Abrir el ojo sin párpado (Mente ••)

Idéntico al conjuro de Mente 1 "Tercer ojo", página 170, salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o a un ser sobrenatural, como un fantasma o un hombre lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula de la Escala de Plata:
Ver con mis propios ojos

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Mente

Inspirar a los demás para que sigan un plan puede resultar difícil si no alcanzan a comprender sus detalles. Los magos de la Escala de Plata usan este conjuro para revelar a otras personas los matices de una situación. Los Guardianes del Velo emplean una fórmula similar (Astucia + Percepción + Mente) con aquellas criaturas que pueden ayudarles a proteger la santidad de los Misterios.

Alterar el aura (Mente ••)

El mago puede alterar su propia aura, mostrando en ella cualquier estado emocional o mental que desee (en realidad no cambia su estado, sino solo la apariencia de su aura para dar la impresión de que tiene ese estado). No es posible usar este conjuro para alterar la naturaleza del lanzador (no puede adquirir el aura de un Durmiente o de un vampiro).

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Expresiones del aura", página 170. Si se lanza en combinación con Cardinal 2, el conjuro podrá alterar la naturaleza del aura, igual que con "Transformar el aura", página 186.

Los efectos solo pueden ser detectados con conjuros de Visión de mago como "Tercer ojo" (página 170) o "Visión celestial" (página 181), siempre que su Potencia sea mayor. E incluso entonces, solo es posible percibir el auténtico estado mental o emocional superando la Potencia del conjuro con otro diseñado para leer el aura, como "Percibir el aura", página 169.

Fórmula de los Guardianes del Velo:
Usar máscara interior

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Mente

Esta fórmula sirve para muchos propósitos, aunque los Guardianes la emplean casi exclusivamente para ocultar sus verdaderas intenciones. Los hechiceros de la Escala de Plata usan una variante (Compostura + Subterfugio + Mente) para encubrir sus sentimientos.

Controlar a las bestias (Mente ••)

El mago manipula una mente simple (la de un reptil, un insecto, un pez o un invertebrado) para controlarla telepáticamente. Con ello, puede obligar a una criatura a cumplir su voluntad, siempre y cuando comprenda la acción que debe emprender. Las órdenes no pueden implicar daño a la criatura (como ordenar a unas hormigas que vayan hacia un fuego o que un pez salte a tierra), pero por lo demás, el mago tiene vía libre.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El animal puede ser obligado a realizar una tarea distinta por éxito obtenido. Podría ser algo como "nada esa distancia", "quédate quieto" o "cómete eso". Con dos éxitos, podría ser "encuentra la rata y mátala" y con tres, "cómete a ese tipo, saca la caja de cerillas de su bolsillo y tráemela". La tarea podría implicar una serie de acciones, siempre y cuando sean simples y directas.

El efecto dura hasta que las tareas se hayan completado o termine una escena, lo que ocurra primero.

Fórmula de la Escala de Plata: Usurpar la corona

Reserva de dados: Presencia + Trato con animales + Mente contra Aplomo

Algunos magos de la Escala de Plata usan esta fórmula como método para mantener el orden en sus hogares. Gracias a ella, pueden controlar mascotas e incluso criaturas peligrosas (como caimanes o tiburones). Ninguna orden desprecia la utilidad de este conjuro.

Escudo mental (Mente ••)

El mago puede crear un escudo mental para proteger sus pensamientos de cualquier asalto. Eso significa ocultar su mente de cualquier tipo de detección, evitar que otros lean sus ideas o impedir que le controlen mentalmente.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago resta un dado por círculo que tenga en el Arcano Mente de cualquier conjuro o poder sobrenatural que intente controlarle, detectarle o influenciarle mentalmente. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir los intentos de disipar el escudo.

El hechizo también permite ver a través de cualquier ilusión mental, como la de "Nublar percepción" (página 181) o la de "Impostor" (abajo). La primera vez que se encuentre con sus efectos, el usuario puede atravesar la ilusión con una tirada refleja y enfrentada de Gnosis + Mente.

El mago puede lanzar este conjuro en cualquier momento, aunque el lugar que ocupe en el orden de Iniciativa le haga actuar después de su atacante. En este aspecto, es similar a una acción de esquiva (consulta la página 139 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Fórmula de la Flecha adamantina:
Trampa de acero

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Mente

Los magos de la Flecha adamantina están encantados con la protección psíquica que les brinda este conjuro. Los hechiceros de la Escala de Plata también valoran sus efectos, ya que evita que cualquier rival se aproveche de ellos.

Impulso emocional (Mente ••)

El mago puede proyectar emociones. Estos sentimientos son más una sugerencia que un mandato, pero pueden tener efecto si encajan en el objetivo y la situación (hacer que alguien se sienta triste cuando camina por una casa vieja entra dentro de lo posible, y la víctima lo achacaría a una reacción natural, pero proyectar alegría en una persona que se encuentra en el funeral de su hermano provocaría que el sujeto se preguntase de dónde demonios viene esa emoción).



Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el objetivo es un mago con al menos Mente 1, puede darse cuenta de que está siendo manipulado gracias a sus Sentidos invisibles (consulta la página 96). Podrá realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura para percibir la manipulación de sus emociones. No sabrá nada más a no ser que lance otro conjuro (como "Tercer ojo", página 170). La mayoría de los magos reaccionan levantando un "Escudo mental".

Fórmula del Mysterium: Moldear el corazón

Reserva de dados: Manipulación + Empatía + Mente contra Compostura + Gnosis

Las exhibiciones evidentes de poder no siempre son necesarias ni prudentes. A veces los magos del Mysterium pueden conseguir los mismos resultados con una simple sugestión emocional. Los Guardianes del Velo usan este tipo de magia (Astucia + Empatía + Mente) para "dar un empujoncito" a aquellas personas que metan la narices en los Misterios.

Lagunas en la memoria (Mente ••)

Dividiendo su cerebro en secciones, el mago puede hacer que su mente olvide ciertos pensamientos (ya sea temporal o permanentemente), lo que le permitirá decir mentiras convincentes que no serían detectadas ni por el mejor de los polígrafos.

Práctica: Velado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago divide su conciencia en diferentes partes y resta un dado por éxito de cualquier tirada hecha para detectar mentiras específicas. En otras palabras, podría esconder el hecho de que mató a un miembro de una cábala rival ocultando sus recuerdos del suceso, pero no podrá encubrir todo lo que sabe sobre el tema.

Fórmula del Concilio Libre: Bastión de pensamiento

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Mente

Los avances mágicos no siempre son un trabajo honesto. Los miembros del Concilio Libre usan esta fórmula para ocultar cualquier actividad ilícita en la que deban involucrarse.

Nublar percepción (Mente ••)

El hechicero puede protegerse de todo daño manipulando las percepciones de los demás para convencerles de que no se encuentra en el lugar donde creen que está. De esa forma, es posible engañar a sus atacantes temporalmente. También es posible proyectar sugestiones para obligar a sus oponentes a vacilar en momentos críticos, como cuando realizan un ataque. Un disparo al pecho podría convertirse en una simple rozadura, mientras que un golpe que rompería la pierna a alguien quedaría recudido a un simple dolor en la espinilla. Este conjuro no sirve con ataques que cubran un área muy amplia (como explosivos) y que no dependan de la posición del mago (como una caída desde gran altura).

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago gana un punto de armadura por círculo que tenga en el Arcano Mente. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. La mayoría de los hechiceros lanzan este conjuro al comienzo del día, como parte de su ritual matutino. Los éxitos se utilizan para combatir los intentos de disipar el escudo.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica se aplica contra los intentos de un oponente de realizar una presa sobre el lanzador (tanto su Defensa como la armadura de este hechizo se restan de la reserva de dados del atacante), pero no protege de las tentativas de dominación ni de los intentos de infligir daño una vez que se ha realizado la presa.

La pega de este conjuro es que un atacante protegido por un "Escudo mental" (página 171) podría ver a través de las ilusiones del Nublar percepción con una tirada refleja y enfrentada de Gnosis + Mente. Si los éxitos de esta tirada igualan o superan los del Nublar percepción, el atacante ignora la armadura.

Fórmula de la Flecha adamantina: Escudo susurrante

Reserva de dados: Manipulación + Sigilo + Mente

Esta fórmula protege a un mago de la Flecha adamantina con una serie de alucinaciones menores. Los posibles atacantes no podrán confiar ni en sus sentidos ni en sus intenciones.

Pasar desapercibido (Mente ••)

Gracias a los efectos de este conjuro, todo aquel que se encuentre con el mago no verá nada de especial en él. Por la calle no llamará la atención, y será olvidado casi al instante.

Práctica: Velado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito se añade a la dificultad de recordar al mago. Hay que tener en cuenta que cualquier actividad que atraiga mucho la atención violará automáticamente la oclusión del conjuro.

El hechizo afecta a cualquiera que vea al lanzador. No necesita factores de Objetivo especiales para influir en más de una persona. Aquellos que poseen una protección mental (como "Escudo mental", arriba) pueden realizar una tirada refleja y enfrentada de Gnosis + Mente la primera vez que se encuentren con él. Si los éxitos de la tirada igualan o superan los éxitos del conjuro, el testigo recordará al mago con total normalidad.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Extraño para siempre

Reserva de dados: Astucia + Subterfugio + Mente

Un Guardián que use esta fórmula es un extraño allá donde vaya, y pasa desapercibido a menos que atraiga la atención.

Primeras impresiones (Mente ••)

A veces, uno tiene la sensación de que puede confiar en una persona hasta el punto de convertirse en su amigo. Un mago con este conjuro puede generar esa sensación, independientemente de si es o no genuina. Esta conexión espontánea puede hacer que un individuo se sienta más a gusto en presencia del lanzador, y puede servir para poner los cimientos de una amistad o de una relación íntima.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito añade un dado a la reserva de la primera tirada de Atributo Social que realice el mago cuando se encuentre por primera vez con una persona. El resultado de esa primera impresión influye en el resto de sus relaciones con ella.

Fórmula del Concilio Libre: Un rostro de confianza

Reserva de dados: Presencia + Sociedad + Mente

Los efectos de la simpatía pueden resultar más efectivos cuando van acompañados de algo más, pero la simpatía por sí sola es muy útil si se tiene en abundancia. Los magos del Concilio Libre hacen uso de esta fórmula para establecer una relación personal con otros individuos. Los miembros de la Escala de Plata emplean la misma magia para barajar las cartas en su propio beneficio.

Voz distante (Mente ••)

El mago puede utilizar una proyección telepática limitada. Esta comunicación mental no implica ningún tipo de control, y el objetivo sabe que lo que está oyendo no forma parte de sus pensamientos, a menos que esté mentalmente perturbado y crea que oye voces. El mensaje puede servir para transportar una proyección empática (consulta "Impulso emocional", página 171).

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea; resta el Aplomo del objetivo

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El mago puede proyectar una palabra por éxito.

Si el objetivo es consciente y voluntario, su Aplomo no se resta de la reserva de dados del lanzador.

Fórmula del Mysterium: Palabras en el viento

Reserva de dados: Manipulación + Expresión + Mente – Aplomo

Hay veces en que los miembros del Mysterium deben comunicarse con sus camaradas (ya sea para pedirles ayuda o para insultarles), y los métodos tradicionales de comunicación no están disponibles o resultan demasiado peligrosos. Además, un mensaje psíquico que diga "está aquí" puede terminar con meses de búsqueda y estudio. En combate, los magos de la Flecha adamantina usan una variante de esta fórmula (Presencia + Expresión + Mente) en sus comunicaciones.

Asalto psíquico (Mente •••)

El mago puede realizar asaltos psíquicos que se traducen en fallos neuronales y espasmos musculares.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea; resta el Aplomo del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos infligen daño contundente en una proporción de uno a uno.

Este conjuro también afecta a los vampiros, aunque sus cerebros no funcionen de la misma forma que las criaturas vivas. Sus mentes siguen siendo susceptibles a este Arcano.

Fórmula de la Flecha adamantina: Dardo de psique

Reserva de dados: Aplomo + Intimidación + Mente – Aplomo

Hay personas que piensan que la Flecha adamantina no es más que una panda de gamberros acostumbrada a utilizar magia vulgar en nombre de la paz. La mayoría de sus miembros no revela el uso de esta fórmula y deja que los detractores piensen lo que quieran. Es considerada una de las armas más poderosas del arsenal de la orden. De hecho, es tan efectiva y discreta que es utilizada, de una u otra forma, por casi todos los hechiceros con experiencia en el Arcano Mente.

Control mejorado de las bestias (Mente •••)

El mago puede manipular a un animal intermedio (cualquier criatura inferior a un primate, un cetáceo y un cefalópodo) para obligarle a cumplir todas sus órdenes, siempre y cuando no resulten dañinas.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Este conjuro funciona igual que "Controlar a las bestias", página 171, salvo que se puede utilizar con mentes intermedias.

El efecto dura hasta que las tareas se hayan completado o termine una escena, lo que ocurra primero.

Fórmula de la Flecha adamantina: Garras y colmillos

Reserva de dados: Presencia + Trato con animales + Mente contra Aplomo

Se puede confiar en muchos aliados humanos, pero a veces es necesario recurrir a otras formas de vida. Una rata puede corretear entre los muros de una casa con más facilidad que cualquier persona, y raro es el humano capaz de producir el mismo tipo de respuesta que un oso pardo. Los magos de la Escala de Plata usan la misma magia para controlar las acciones tanto de sus mascotas preferidas como de sus sirvientes animales.

Impostor (Mente •••)

El conjuro permite nublar la percepción de alguien para hacerle creer que el lanzador es otra persona. La imagen falsa puede imitar una apariencia real o crear una ficticia.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito hace que la imagen falsa parezca verdad para un solo sentido; vista, oído, tacto, etc. Por ejemplo, con un éxito el mago puede conseguir que el objetivo le vea como un hombre diferente, mientras que con dos puede hacer que su voz suene completamente diferente.

••• Discípulo de Mente

Renuncia a tu yo interior y entra en una conciencia más profunda. Escucha los pensamientos de los demás y distingue la verdad de sus palabras, sin importar en qué idioma hablen. Protege sus conciencias de todo daño, o ataca sus presencias psíquicas. Fortalece tus propios pensamientos y divide tu mente sin perder enfoque ni claridad. Sé el maestro de tu propia imaginación, ya sea durmiendo o despierto.

El lanzador debe tirar Manipulación + Expresión o Subterfugio para actuar de forma convincente. Si falla alguna de las tiradas o el objetivo sospecha de él (quizá porque ha metido la pata), éste podrá realizar una tirada refleja de Inteligencia + Investigación para percatarse de que algo raro está ocurriendo.

Hay que tener en cuenta que este conjuro no puede emular los beneficios del Mérito de Beldad. El lanzador puede hacerse pasar por alguien con ese Mérito, pero a menos que use otro conjuro de Mente para obtener bonificaciones Sociales, carecerá del disfrute por la vida de la persona imitada.

Un objetivo que disponga de una protección mental sobrenatural (como "Escudo mental", página 171) estará sujeto a una tirada refleja y enfrentada de Gnosis + Mente la primera vez que se encuentre con el lanzador. Si los éxitos de la tirada igualan o superan los éxitos del Impostor, el testigo sabrá que el lanzador es un fraude.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Máscara de conformismo

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Mente contra Compostura + Gnosis

Los Guardianes usan esta fórmula para hacerse pasar por burócratas y así poder entrar en lugares donde la autoridad de una persona le da acceso a datos restringidos.

Lenguaje universal (Mente ●●●)

El mago puede reducir cualquier idea en cualquier idioma a sus conceptos básicos. Este conjuro funciona con palabras pronunciadas, palabras escritas, señales codificadas y conceptos que solo existen como pensamiento. El lanzador debe ser capaz de percibir el medio por el que se transmite la idea (lo que significa tener telepatía para leer la mente de otra persona, por ejemplo) y, dependiendo de la situación, su capacidad para expresar un concepto puede resultar muy limitada (como intentar decirle algo a una forma de vida insectoide muy inteligente sin que el mago tenga la boca apropiada para hablar su idioma).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El desconocimiento del idioma o la ambigüedad de los conceptos podrían imponer una penalización de -1 a -3.

Fórmula del Mysterium: Ladrillos de Babilonia

Reserva de dados: Inteligencia + Academicismo + Mente

Los magos del Mysterium reducen todos los idiomas a sus conceptos básicos, ideas compartidas por todas las formas de comunicación, en todas las épocas, en todos los lugares, y entre todos los tipos de conciencia. Haciéndolo, pueden descifrar idiomas muertos, conversar con seres que nunca habían visto a ningún humano, y evitar tener que traducir una señal de tráfico en un país extranjero. Los hechiceros del Concilio Libre hacen uso de la misma fórmula para explorar ideas compartidas por todas las mentes.

Mejora mental (Mente ●●●)

El mago puede aumentar uno de sus Atributos Mentales o Sociales.

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Un Atributo Mental o Social puede aumentar en un círculo por éxito, hasta un máximo impuesto por los círculos de Mente del lanzador. Por ejemplo, si un mago tiene Inteligencia 3 y Mente 3, y obtiene tres éxitos para mejorar su Inteligencia, entonces el rasgo aumentará a seis círculos hasta que expire el conjuro. Si se consiguen cuatro éxitos, solo podrá mejorar su Inteligencia en tres círculos, ya que solo tiene Mente 3.

Aumentar el Aplomo o la Compostura también aumentará los *círculos* de Voluntad, pero no otorgará *puntos* de Voluntad. La mejora incrementa la *capacidad* de Voluntad de un objetivo pero no su *suministro* de puntos. Además, la Voluntad no puede superar los diez círculos, sin importar cuánto mejore su Aplomo o su Compostura con este conjuro.

Ejemplo: *Arethusa usa Mejora mental para aumentar su Aplomo. Obtiene dos éxitos en la conjuración, lo que le permite sumar dos círculos a su Aplomo. También añade dos círculos a su Voluntad, pero eso no le hace ganar dos puntos de Voluntad extra.*

Hay que tener en cuenta que si se lanza el mismo conjuro para aumentar un Atributo Mental o Social diferente, no se acumulará con el primero; solo el de Potencia más alta tiene efecto. Por ejemplo, si un mago aumenta su Inteligencia en dos círculos y luego lanza de nuevo el conjuro para mejorar su Astucia en un círculo, solo el primero tendrá efecto, es decir, el de Potencia superior (con el conjuro de Mente 4, "Mejora mental suprema", el lanzador puede repartir los éxitos entre diferentes Atributos Sociales y Mentales).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Iluminar el templo interior

Reserva de dados: Aplomo + Academicismo + Mente

Los Guardianes son famosos por su brillantez, energía y persuasión, ya que en muchas situaciones deben ser más brillantes, enérgicos o persuasivos que cualquier ser humano. Esta fórmula permite a los hechiceros convertirse en auténticos Einsteins y rivalizar con los intelectos más célebres.

Multitarea (Mente ●●●)

El mago realiza varias tareas complejas al mismo tiempo.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago puede llevar a cabo tres acciones mentales extendidas o dos instantáneas de forma simultánea, pero ninguna de ellas puede utilizarse para lanzar un conjuro. Consulta también el conjuro de Mente 1 "Una mente, dos ideas", página 170.

Fórmula de la Escala de Plata: Una boca, muchas voces

Reserva de dados: Inteligencia + Academicismo + Mente

Mantener el control de tu propia conciencia es uno de los muchos pasos para dominar tu entorno. Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula para abrir varias vías de pensamiento al mismo tiempo. Los Guardianes del Velo recurren mucho a ella para analizar situaciones complicadas antes de que se vuelvan desastrosas.

Cura mental (Mente ●●●)

El mago crea un escudo mental en otra persona, igual que hace consigo mismo con el conjuro de "Escudo mental", página 171.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula de los Guardianes del Velo: Extender la protección mental

Reserva de dados: Presencia + Ocultismo + Mente

Muchos compañeros de los Guardianes del Velo deben ser protegidos de influencias nocivas, y una buena forma de mantener a los Durmientes en la oscuridad es protegerlos de todo ataque mental.

Tallar el aura (Mente ●●●)

El mago altera el aura de otra persona como hace consigo mismo con "Alterar el aura", página 171. En realidad no cambia su estado emocional o mental, sino solo la apariencia de su aura para dar la impresión de que tiene ese estado.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El objetivo puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Compostura + Gnosis.

Fórmula del Mysterium: Enmascaramiento

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Mente

A veces es conveniente ocultar el estado emocional de una persona, ya que una treta elaborada puede irse al traste si uno de los confabuladores deja entrever sus verdaderos sentimientos. De ahí que los hechiceros del Mysterium usen esta fórmula para esconder las auras de sus compañeros. Los Guardianes del velo la utilizan para conseguir todo

lo contrario; crear pistas falsas que aparten a una persona de los Misterios.

Sueño de los justos (Mente •••)

El mago controla sus ciclos de sueño para dormir el tiempo que desee (aunque puede haber consecuencias físicas si duerme mucho o poco, a no ser que se utilice el Arcano Vida para compensarlo). También es posible regular lo que uno sueño y cuándo lo sueña.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: especial
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Por cada éxito obtenido, el mago consigue de forma automática una tirada para permanecer despierto tras 24 horas sin dormir (o sea, no es necesario realizar la tirada; permanecerá despierto sin hacerla). Consulta las reglas de "Fatiga", páginas 161-162 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Aún sufrirá las penalizaciones por no estar en plena forma con cada periodo de seis horas. Además, cada éxito aumenta en uno el número máximo de días que el mago puede permanecer despierto antes de caer rendido.

El lanzador también puede permanecer despierto durante más tiempo, hasta un máximo de 24 horas por éxito.

Mientras duerme, puede controlar el contenido de sus sueños. Cada éxito permite realizar una tirada de acción mental. Podría inventar un discurso, un poema o una canción como si estuviese despierto. En el caso de acciones extendidas, conserva todos los éxitos acumulados una vez que haya despertado, y puede continuar la tarea o esperar hasta que vuelva a dormirse (asumiendo que lance de nuevo el conjuro). Cualquier intento sobrenatural para invadir sus sueños u obligarle a soñar ciertas cosas (como con el conjuro de "Viajero onírico", página 177) debe superar la Potencia de este conjuro.

Fórmula de la Escala de Plata: Arenas de Morfeo

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Mente

La labor de un líder nunca termina. Un hechicero de la Escala de Plata puede usar esta fórmula para idear un plan mientras está durmiendo, creando escenarios realistas en su imaginación y preparándose para las dificultades de su ascenso entre los Despertados. Los magos del Concilio Libre emplean este conjuro para buscar solución a los problemas de sus vidas.

Telepatía (Mente •••)

Este conjuro permite al mago contactar con otro ser sensitivo (casi siempre humano, pero no tiene por qué) y compartir con él pensamientos, imágenes palabras y emociones. Con algunas criaturas (animales o espíritus extraños, por ejemplo), transmitir cosas más complicadas que simples conceptos básicos puede ser un ejercicio de frustración.

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El objetivo no puede ser obligado a actuar de un modo específico, aunque el mago podría usar el vínculo telepático para intentar persuadirle (o emplear otros conjuros que le permitan dar órdenes psíquicas). En este nivel de maestría, solo es posible leer los pensamientos más conscientes. Se necesita Mente 4 para profundizar en el subconsciente.

La Duración básica es transitoria. Los éxitos adicionales amplían ese tiempo:

Éxitos	Duración
2 éxitos	Dos turnos
3 éxitos	Tres turnos
4 éxitos	Cuatro turnos
5 éxitos	Cinco turnos

Con Mente 4, el mago puede lanzar este conjuro con una Duración prolongada. Con Mente 5, puede usar factores de Duración avanzados.

Todo aquel con habilidad telepática (ya sea otorgada por este Arcano o por otra fuente) puede percibir el contacto mental iniciado en sus cercanías (si los éxitos obtenidos en una tirada instantánea de Astucia + Ocultismo superan la Potencia de este conjuro). El observador puede espiar la conexión con una tirada enfrentada de Aplomo + Compostura contra la Potencia de la Telepatía (pero solo si tiene Mente 3).

Es posible contactar con más mentes añadiendo factores de Objetivo a la conjuración, pero cada una solo gozará de comunicación directa con el lanzador. El hechicero no puede actuar como "centralita psíquica". Con Mente 5, se puede crear una "red de mentes". Esta telaraña puede ser invadida de la misma forma que con la telepatía tradicional.

Contactar con un Durmiente usando este conjuro provoca Incredulidad.

Fórmula del Concilio Libre: Comunicación psíquica

Reserva de dados: Astucia + Empatía + Mente contra Aplomo + Gnosis

La telepatía y otros fenómenos "psíquicos" son elementos cruciales para la obtención de conocimiento ocultista. Los magos del Concilio Libre profundizan en estas ideas usando fórmulas como ésta.

Abrir brecha en la memoria (Mente ••••)

Este conjuro da al hechicero poder sobre lo que define a una persona: la memoria. El mago puede añadir, modificar o borrar recuerdos de la forma que desee (puede resultar muy útil, pero no es necesario lanzar primero "Leer el subconsciente", página 177). Un sujeto podría olvidar dónde aparcó el coche, el hecho de que le gusten los helados de fresa, o incluso por qué lleva un anillo de casado. Los recuerdos más superficiales o recientes son más fáciles de manipular que los más antiguos o fundamentales para la identidad del individuo, pero si el mago lo desea puede alcanzarlos todos.

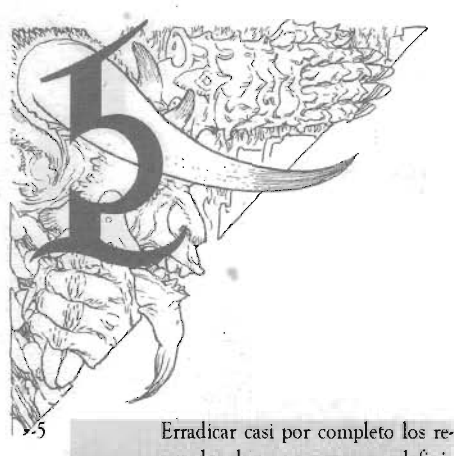
Práctica: Modelado
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El lanzador podría sufrir una penalización, dependiendo de la profundidad del recuerdo.

Penalización	Recuerdo
Ninguna	El hechicero puede manipular, destruir o crear un recuerdo trivial (que el sujeto olvide dónde dejó la cartera o que crea que un hombre con un sombrero pintoresco pasó por su oficina esa mañana).
-1	Recuerdos profundos pero que no alteran la forma de vida del sujeto (que su color preferido sea el rojo y no el verde, que olvide su restaurante favorito, o que crea que el año pasado recibió la visita de un amigo llamado Roger).
-3	Recuerdos que alteran la forma de vida del sujeto (que olvide que tiene un hijo de diez años, que crea que estuvo paralizado de cuello para abajo hasta que cumplió los diecisiete, o que pasó dos años viajando por Norteamérica con Jesucristo).

•••• Adepto de Mente

Ahora eres un conducto entre tu conciencia y la de los demás, y puedes atravesar los hilos que unen todas las mentes. Los recuerdos, los sueños, las ideas conscientes y la voluntad son reales para ti, y es posible controlarlos. Puedes confundir los sentidos de cualquier persona, y ahora eres capaz de volver la mente contra el cuerpo, destruyéndolo en lugar de dañarlo.



•5 Erradicar casi por completo los recuerdos de una persona y redefinir su forma de vida a niveles fundamentales (que olvide lo que aprendió sobre comunicarse con los demás o que crea que es Juana de Arco).

Una vez que el conjuro termina, todo volverá a la normalidad. Mientras dure, sesiones de psicoterapia e hipnosis pueden restaurar los recuerdos de la víctima. Cada éxito en la tirada de conjuración impone una penalización de -1 a cualquier intento de restaurar la memoria del sujeto (o influir de algún otro modo en el recuerdo implantado).

Un sujeto no puede olvidar que es un Despertado (u otro ser sobrenatural) o cómo usar sus aptitudes mágicas. Esa parte de su identidad está demasiado arraigada en su alma como para ser eliminada. Las Virtudes y los Vicios no pueden alterarse en este nivel de maestría. Son facetas de la personalidad del individuo, y no un producto de sus recuerdos (consulta "Reprogramación psíquica", página 179).

Si el objetivo es un mago con al menos Mente 1, puede darse cuenta de que está siendo atacado mentalmente gracias a sus Sentidos invisibles (consulta la página 96). Podrá realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura para percibir los intentos de alterar sus recuerdos. No sabrá nada de la intrusión a menos que lance otro conjuro (como "Tercer ojo", página 170). La mayoría de los magos reaccionan levantando un "Escudo mental", página 171.

La presencia de este conjuro no puede detectarse a menos que su Potencia sea superada por la del conjuro "Tercer ojo", página 170.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Rehacer el ayer

Reserva de dados: Manipulación + Subterfugio + Mente contra Aplomo + Gnosis

La mayoría de los Guardianes evita por todos los medios herir a otras personas. Esta fórmula permite alterar los recuerdos de aquellos que han visto lo que no deberían ver. Los hechiceros de la Escala de Plata la utilizan para crear amistades y enemistades donde antes no existían, obteniendo en cuestión de horas el tipo de confianza que solo se consigue tras años de esfuerzo, y convirtiendo a enemigos acérrimos en sirvientes leales.

Alucinación (Mente ●●●●)

El mago crea una falsa entrada sensorial, una alucinación.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Esta alucinación afecta a uno de los cinco sentidos del objetivo, más uno adicional por éxito obtenido. Puede tratarse de cualquier cosa: una mujer vestida de blanco caminando y silbando, un mal olor, un mal sabor o incluso un dolor físico. En el caso de sensaciones táctiles hechas para incapacitar, como la alucinación de un guardia que golpee al objetivo en el hombro para evitar que entre en una habitación, la reserva de dados de la acción "física" de la imagen es igual a la Gnosis del lanzador. La alucinación no golpea de verdad al objetivo, solo es una ilusión convincente que le hace creer que está siendo golpeado.

El lanzador debe crear la ilusión con una acción "programada", o mantener la concentración por turno para dirigirla en la dirección que desee. La acción programada debe ser muy simple, como una persona que camina calle abajo e ignora a las demás. Una acción inverosímil podría dar al objetivo la oportunidad de percatarse de lo que está ocurriendo con una tirada refleja de Aplomo + Compostura.

Fórmula del Concilio Libre: Ilusión inducida

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Mente contra Aplomo + Gnosis

Los hechiceros del Concilio Libre usan esta fórmula para desorientar a aquellos que intentan hacerles daño o que necesitan una lección de humildad. Algunos la emplean para volver locos a sus enemigos, o para apartar a alguien de la Mentira y llevarla al Despertar. Los Guardianes del Velo utilizan una variante (Astucia + Subterfugio + Mente) para proteger los Misterios.

Atolondramiento (Mente ●●●●)

El mago puede reducir los Atributos Mentales o Sociales de otra persona.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Compostura del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

El mago debe mantener quieto al objetivo con una tirada de Fuerza o Destreza + Pelea – la Defensa de la víctima. Si tiene éxito, puede lanzar el conjuro como una acción instantánea en el turno siguiente (con Mente 5, puede lanzarlo dentro de su alcance sensorial. Necesita Mente 6 antes de poder añadir Espacio 2 para una conjuración empática).

Cada éxito resta un círculo de uno de los Atributos Mentales o Sociales del objetivo, hasta un mínimo de 1. La cantidad máxima que se puede reducir es igual a los círculos del mago en el Arcano Mente (reducir el Aplomo o la Compostura también afecta a la Voluntad y la Iniciativa, como reducir la Astucia afectará a su Defensa).

Hay que tener en cuenta que si se lanza el mismo conjuro para reducir un Atributo Social o Mental diferente, no se acumulará con el primero; solo el de Potencia más alta tiene efecto. Por ejemplo, si un mago reduce la Inteligencia del objetivo en dos círculos y luego lanza de nuevo el conjuro para reducir su Astucia en un círculo, solo el primero tendrá efecto, es decir, el de Potencia superior.

Fórmula de la Escala de Plata: Empequeñecer el cerebro

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Mente

Los magos de la Escala de Plata saben cómo degradar las habilidades mentales y sociales de sus rivales, dejándolos confusos y sin saber qué decir.

Control telepático (Mente ●●●●)

El mago ejerce un control telepático sobre cualquier ser inteligente. En este nivel de maestría, los objetivos no pueden ser obligados a realizar acciones contrarias a su naturaleza (por lo que la mayoría no podrá ser obligada a llevar a cabo actividades suicidas).

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (contra Durmientes) o transitoria (contra magos u otros objetivos sobrenaturales)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Pueden añadirse objetivos adicionales aumentando los factores de Objetivo. Todas las mentes afectadas deben ser controladas de la misma forma. En otras palabras, que el mago puede ordenar a todos los sujetos que le protejan o caven un hoyo, pero con un solo conjuro, no puede hacer que una persona friegue los platos, otra haga la comida y una tercera limpie el baño.

Si el lanzador intenta ordenar al objetivo que se ponga en una situación peligrosa, este último podrá realizar una nueva tirada refleja y enfrentada para ignorar la orden (los éxitos de la tirada deben superar los del conjuro).

Con Mente 5, el hechizo tendrá Duración prolongada si se lanza sobre magos u otros seres sobrenaturales (o podría lanzar en su lugar el conjuro de "Dominación psíquica", página 178).

Fórmula de la Escala de Plata: Corona de reyes

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Mente contra Aplomo + Gnosis

Sólo los hechiceros de la Escala de Plata más crueles (y estúpidos) utilizan esta fórmula a la ligera, ya que su uso indiscriminado puede apartar a alguien de la senda de la Sabiduría. Casi todas las órdenes saben cómo sacarle provecho a este conjuro.

Espada psíquica (Mente ●●●●)

El mago realiza un asalto psíquico mayor.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta el Aplomo del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los éxitos infligen daño letal en una proporción de uno a uno.

Con Mente 5, puede gastarse un punto de Maná para hacer que el daño sea agravado. Un asalto para freír las neuronas supera cualquier escala conocida para los dolores de cabeza.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Hoja invisible

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Mente – Aplomo

Los Guardianes usan esta fórmula para preservar la integridad del mundo mágico, haciendo que aquellos que exploran demasiado unos secretos que no deberían conocer caigan muertos por causas desconocidas. Los magos de la Flecha adamantina usan una magia similar (Fuerza + Intimidación + Mente) para acabar con sus enemigos de forma sutil.

Leer el subconsciente (Mente ●●●●)

El mago puede entrar telepáticamente en el subconsciente de una persona. Esto incluye la capacidad de leer todos sus recuerdos, no solo los superficiales.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (contra Durmientes) o transitoria (contra magos y otros objetivos sobrenaturales)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Los recuerdos lejanos o traumáticos (como ser víctima de abusos en la niñez) pueden conllevar penalizaciones (quizá -3 para lo del abuso). La capacidad de entrar en el subconsciente de un sujeto permite al mago conocer sus Virtudes y Vicios, entre otras cosas.

Si el objetivo es un mago con al menos Mente 1, puede darse cuenta de que está siendo "leído" gracias a sus Sentidos invisibles (consulta la página 96). Podrá realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura para percibir la intrusión en su subconsciente. No sabrá nada más a menos que lance otro conjuro (como "Tercer ojo", página 170). La mayoría de los magos reaccionan levantando un "Escudo mental", página 171.

Con Mente 5, es posible lanzar el conjuro con Duración prolongada sobre magos u otros objetivos sobrenaturales.

Fórmula de la Escala de Plata: Descorrer el velo más íntimo

Reserva de dados: Manipulación + Empatía + Mente contra Compostura + Gnosis

Explorando los recuerdos ocultos de los demás, un hechicero de la Escala de Plata puede determinar cómo ejercer mejor su voluntad sobre ellos. Algunas personas pueden ser manipuladas a través de su altruismo, y otras, a través de su avaricia. Los magos del resto de las órdenes reconocen la utilidad de esta fórmula y la utilizan frecuentemente.

Mejora mental de otro (Mente ●●●●)

El mago puede aumentar uno de los Atributos Mentales o Sociales de otra persona, como hace consigo mismo con el conjuro de Mente 3 "Mejora mental", página 174.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El objetivo puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Con Mente 5, el lanzador puede repartir los éxitos entre diferentes Atributos Sociales y Mentales, como hace consigo mismo con el conjuro de Mente 4 "Mejora mental suprema", abajo.

Fórmula de la Escala de Plata: Equilibrio perfecto

Reserva de dados: Aplomo + Persuasión + Mente

Los miembros de la Escala de Plata desean que sus guardaespaldas y sirvientes estén al máximo de sus capacidades, ya sea para percibir incursiones enemigas (Astucia) o para asustar a los alborotadores (Presencia).

Mejora mental suprema (Mente ●●●●)

El mago puede aumentar varios de sus Atributos Mentales y Sociales.

Práctica: Perfeccionamiento

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 punto de Maná

Idéntico al conjuro de Mente 3 "Mejora mental", página 174, salvo que con éste, los éxitos pueden repartirse entre los Atributos Mentales y Sociales. El número máximo de puntos en cada Atributo está limitado por los círculos de Mente del lanzador.

Fórmula del Mysterium: Genialidad improvisada

Reserva de dados: Aplomo + Academicismo + Vida

Los magos del Mysterium saben que a veces deben ser todo para todos, o al menos intentar serlo. Esta fórmula respalda sus afirmaciones.

Proyección psíquica (Mente ●●●●)

El hechicero puede proyectar su mente hacia un estado Crepuscular. Al hacerlo, se convierte en una imagen intangible y semitransparente que solo puede ser dañada con poderes que afecten a la mente. De ahí que no pueda tocar a seres u objetos físicos sin recurrir a la magia.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

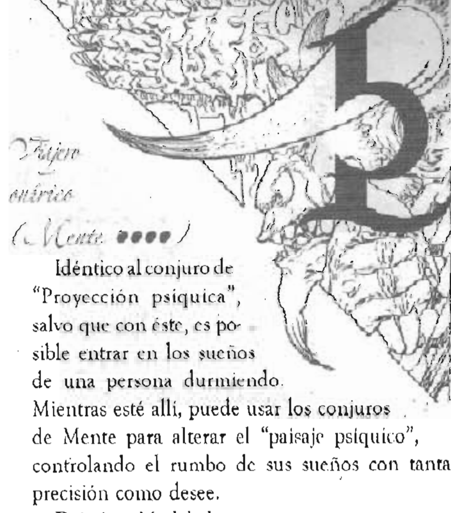
Durante el tiempo que esté proyectado, el cuerpo del mago seguirá vivo pero en estado comatoso. No hay forma de saber su salud actual a menos que use otro conjuro. Si el cuerpo muere, el lanzador se convertirá en un fantasma; lo más probable es que se vea atraído hacia un ancla apropiada (consulta "fantasmas", páginas 185-193 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).

Mientras el lanzador esté proyectado, su alma continuará residiendo tanto en su cuerpo como en su conciencia, sirviendo de conducto entre ambas cosas.

Fórmula del Mysterium: Recorriendo el sendero invisible

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Mente

Algunos secretos están ocultos más allá del reino de la carne, y los magos del Mysterium están dispuestos a ir donde sea para encontrarlos. En estado Crepuscular, pueden espiar a los demás sin preocuparse de los obstáculos físicos.



Viajero onírico (Mente ●●●●)

Idéntico al conjuro de "Proyección psíquica", salvo que con éste, es posible entrar en los sueños de una persona durmiendo. Mientras esté allí, puede usar los conjuros de Mente para alterar el "paisaje psíquico", controlando el rumbo de sus sueños con tanta precisión como desee.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el mago lo desea, puede unir sus sueños con los de otras personas para que todos compartan la misma visión (hay que añadir factores de Objetivo extras para poder hacerlo).

Fórmula del Mysterium: Sendero de Morfeo

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Mente contra Compostura + Gnosis

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para explorar los secretos del universo interior, buscando respuestas dentro de los pensamientos y sueños de los demás. Un hechicero podría buscar la fuente de la psicosis, ayudar a un individuo a enfrentarse a sus pesadillas, o incluso utilizar los sueños de una persona como lugar de reunión para una cábala. Los Guardianes del Velo emplean la misma fórmula para moldear los sueños de aquellos que se acercan demasiado a los Misterios y convencerlos de que abandonen la búsqueda por completo.



●●●●● Maestro de Mente

Sal de tu mente y entra en los Reinos invisibles. Crea una psique a partir de la nada y altera cualquier aspecto de la conciencia que desees. Camina temporalmente en la piel de otra persona. Manipula la sustancia del mundo inmaterial y obliga a que otras mentes te obedezcan. Estos son los poderes del maestro, los poderes que ahora tienes tú.

Dominación psíquica (Mente ●●●●●)

El hechicero puede dominar por completo la mente de otro ser pensante, doblegando sus instintos de supervivencia y sus convicciones morales. Podría ordenarle que realizase una acción suicida o cualquier otra cosa que considere aborrecible. Es casi lo mismo que manipular una mente o controlarla telepáticamente, salvo que ahora no existen límites en el tipo de actividades que puede hacer bajo sus órdenes.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (contra Durmientes) o transitoria (contra magos u otros objetivos sobrenaturales)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Fórmula de la Escala de Plata: Tu voluntad es mía

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Mente contra Aplomo + Gnosis

Esta fórmula, el último acto de influencia mental conocido, permite a un hechicero de la Escala de Plata obligar a otra persona a cumplir sus órdenes. Los magos del Mysterium aborrecen este tipo de control pero, ya que reconocen que en ocasiones es necesario, han creado su propia variante (Astucia + Intimidación + Mente).

El Imago y la mente

Todos los conjuros necesitan un Imago, una imagen que muestre cómo serán sus efectos (consulta "Imago", página 96). No se trata de un simple proceso mental, sino de un producto del alma Despertada, una fantasía que alcanza el mundo superior. Tener Mente 5 no es suficiente para afectar a la capacidad de un hechicero de formar un Imago, aunque es posible usar el Control telepático (página 176) y la Dominación psíquica para controlar sus acciones (incluyendo el lanzamiento de un conjuro).

Génesis psíquica (Mente ●●●●●)

El mago puede crear una conciencia. Podría generar una conciencia inteligente con una presencia Crepuscular y depositarla en un cascarón físico (dando origen a un ordenador sensitivo o algo parecido). Incluso podría dejar la mente aislada de toda interacción que no fuese telepática, algo que casi siempre llevaría a la locura, a no ser que la conciencia desee estar sola.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Un solo éxito crea una conciencia incorpórea y Crepuscular (cómo "Proyección psíquica", página 177) con los siguientes rasgos: Inteligencia 1, Astucia 1, Aplomo 1, Presencia 1, Manipulación 1, Compostura 1, Virtud y Vicio. Los éxitos adicionales se reparten para aumentar sus Atributos Sociales y Mentales en una proporción de uno a uno. Además, los éxitos pueden asignarse a ciertas Habilidades Mentales o Sociales, como Academicismo o Empatía. La mente tendrá los recuerdos y la personalidad que su creador quiera darle a partir de los suyos (aunque su capacidad para razonar usando estos recuerdos estará basada en la Inteligencia asignada).

Añadiendo los Arcanos apropiados, es posible atar una mente a un recipiente creado específicamente para mantenerla (como un cuerdo creado con Vida 5).

Hay que tener en cuenta que en este nivel de maestría, el conjuro no puede tener una Duración indefinida (es decir, que la mente no gozará de una esperanza de vida humana). La conciencia se disolverá cuando expire el conjuro. A menos que la creación sea diseñada para aceptar la inevitabilidad de su propia disolución sin trauma emocional, el creador podría verse obligado a realizar una tirada de degeneración de Sabiduría (a menos que tenga Sabiduría 2 o inferior). El mago podría lanzar de nuevo el conjuro antes de que terminase el primero, lo que otorgaría a la mente una nueva Duración. Esto es una excepción a las reglas normales del control de conjuros. La mente creada puede seguir viviendo gracias a nuevas conjuraciones, mientras la última no expire antes de que la siguiente tenga efecto.

Fórmula del Concilio Libre: Inteligencia artificial

Reserva de dados: Inteligencia + Empatía + Mente

Usando métodos innovadores, los hechiceros del Concilio Libre otorgan conciencia a sus sirvientes autómatas. Los Guardianes del Velo usan un procedimiento similar para añadir una nueva conciencia a la mente de cualquier Durmiente cuya psique haya sido borrada por circunstancias desafortunadas.

Posesión (Mente ●●●●●)

El mago puede poseer psíquicamente a otra persona.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aplomo + Gnosis de forma refleja

Duración: prolongada (contra Durmientes) o transitoria (contra magos y otros objetivos sobrenaturales)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El cuerpo del lanzador entra en estado comatoso, igual que ocurre con el conjuro de "Proyección psíquica", página 177. Mientras esté poseyendo a otro, el mago usará los Atributos Físicos de su huésped, así como los Méritos y Defectos vinculados a su identidad física o social; por lo demás, conservará sus propias cualidades. El hechicero puede esconder por completo la conciencia del huésped o mantenerla activa como un espectador impotente.

Si el mago intenta poner en peligro al huésped, la víctima podrá realizar una nueva tirada refleja y enfrentada para romper la posesión (los éxitos de la tirada deben superar los del conjuro).



Fórmula de la Escala de Plata: Montar a caballo

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Mente contra Aplomo + Gnosis

Usando a otra criatura como un "caballo" (o un huésped de una posesión), un hechicero de la Escala de Plata asume su identidad y aptitudes físicas. Algunos utilizan esta magia para realizar actos ilegales o peligrosos, mientras que otros la emplean como forma



de demostrar el poder que pueden ejercer sobre aquellos que les desagradan.

Proyección umbría (Mente ●●●●●)

Este conjuro permite a la conciencia del mago atravesar la Celosía y entrar en el Reino umbrío.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

El lanzador crea una proyección mental idéntica a la del conjuro de "Proyección psíquica", página 177. Esta manifestación posee un cordón de plata efimérico que le conecta a su cuerpo, con una armadura igual a su Gnosis y una Salud igual a su Voluntad. El cordón solo se ve afectado por daño agravado. Si se corta, tendrá que encontrar la manera de volver a su cuerpo por otros medios (una situación nada halagüeña).

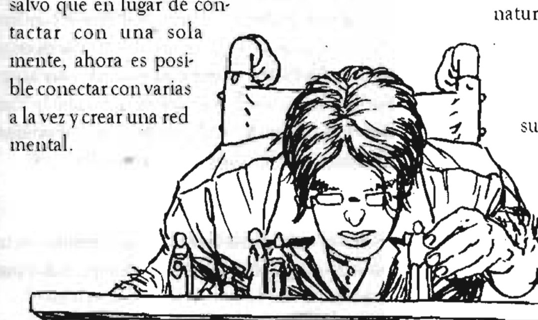
Fórmula del Mysterium: Caminar entre los dioses

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Mente

Cuando es necesario (y solo absolutamente necesario), los magos del Mysterium exploran las extensiones más profundas del Reino umbrío en busca de conocimiento perdido. Estos viajes son muy peligrosos, y conducen a encuentros con seres olvidados desde la época de la Atlántida (o quizá incluso anteriores).

Red mental (Mente ●●●●●)

Idéntico al conjuro "Telepatía", página 175, salvo que en lugar de contactar con una sola mente, ahora es posible conectar con varias a la vez y crear una red mental.



Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El número de éxitos determina cuántas mentes pueden ser conectadas al mismo tiempo.

Éxitos	Objetivos
1 éxito	Dos
2 éxitos	Cuatro
3 éxitos	Ocho
4 éxitos	Dieciséis
5 éxitos	Treinta y dos

Los objetivos pueden enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula de la Flecha adamantina: Coordinación táctica

Reserva de dados: Presencia + Empatía + Mente

Los magos de la Flecha adamantina capaces de crear el equivalente a una "centralita psíquica" son una ayuda inestimable en situaciones de combate. Esta fórmula permite a una cábala entera coordinar sus actividades sin necesidad de establecer contacto visual ni pronunciar palabra alguna.

Reprogramación psíquica (Mente ●●●●●)

El mago puede realizar una reprogramación psíquica.

Práctica: Creación

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de forma refleja

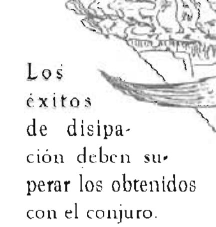
Duración: duradera (contra Durmientes) o prolongada (contra magos y otros objetivos sobrenaturales)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 punto de Maná

Es posible alterar la Virtud o el Vicio de un sujeto (cada uno requiere un número de éxitos igual a su Compostura). También se pueden cambiar o borrar partes de su psique. Cada éxito afecta a un solo aspecto fundamental, como convertir una amistad en una rivalidad, hacer que se enamore, o conseguir que cambie de trabajo.

Aunque el efecto es duradero contra Durmientes, puede disiparse (usando el conjuro de Cardinal 1 "Disipar magia", el de Cardinal 4 "Disipación celestial" o el de Muerte 5 "Apagar la chispa") para deshacer la reprogramación y devolver al objetivo a su estado anterior.



Los éxitos de disipación deben superar los obtenidos con el conjuro.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Psique alterada

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Mente contra Compostura + Gnosis

Los Guardianes usan esta fórmula para alterar la identidad de toda persona que llegue demasiado lejos. Con ello, preservan la vida (ya sea por necesidad o ética personal) y protegen los Misterios.

Templo crepuscular (Mente ●●●●●)

Este conjuro permite a un hechicero moldear la materia efimérica del Crepúsculo para crear una casa inmaterial que pueda ser usada por su forma psíquica.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Mientras se encuentre dentro de su templo, la forma psíquica del mago estará protegida (consulta "Proyección psíquica", página 177). Cualquiera que intente atacarle deberá irrumpir primero por la fuerza. El Edificio tiene una Durabilidad y una Estructura igual al Arcano Mente del lanzador y su Gnosis, respectivamente. El templo no puede moverse una vez que haya sido erigido. Espíritu 2 protege contra la intrusión de espíritus, y Muerte 2, contra la de los fantasmas.

Usando el conjuro "Proyección umbría", página 179, el mago puede entrar en el Reino umbrío con una proyección psíquica y lanzar este conjuro allí para crear un templo umbrío.

La Duración depende de los éxitos de la conjuración (se usan los factores de Duración avanzados):

Éxitos	Duración
1 éxito	Una escena
2 éxitos	24 horas
3 éxitos	Dos días
4 éxitos	Una semana
5 éxitos	Un mes
6 éxitos	Indefinida



Fórmula del Concilio Libre: Castillos de la mente

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Mente

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para crear un refugio dentro del Crepúsculo desde donde poder vigilar a los seres espirituales sin correr ningún riesgo.

Cardinal

Influencia: ilusiones, impregnación mágica, Maná, resonancia, Santuarios, tass.

Cardinal es la llama que arde sin calor, la energía que desafía toda descripción. Es el poder que recorre todo lo material y actúa como armazón para los conjuros de cualquier hechicero. Se trata de un Arcano de poder místico, surgido de la *prima materia*, la sustancia celestial. De ahí que sea practicado por aquellos que buscan dominar la sustancia no cuantificable que sirve como vehículo para su magia.

Los Despertados que se especializan en Cardinal suelen ser personas apasionadas con un destino superior al de la mayoría: dominación del yo, entendimiento de la Creación e iluminación espiritual. Es la clase de individuos que siente el impulso de saber siempre "por qué". Algunos sacian su curiosidad con solo descubrir las respuestas a sus preguntas, pero otros no se conforman con el conocimiento y desean controlar lo que ahora comprenden. Muchos hechiceros de Cardinal tienen una energía que les impulsa a ser más activos y a cumplir sus objetivos (los cuales no tienen por qué ser cuantificables).

Reino regente: El Éter

La mezcla vulgar y sutil de Fuerzas/Cardinal forma los Arcanos regentes del Éter, el espacio celestial donde arde el fuego divino. Cardinal es la expresión efimérica de esa mezcla.

Analizar objeto mágico (Cardinal •)

El mago puede discernir los poderes de un objeto mágico; una Reliquia, un objeto mejorado o un objeto imbuido.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", páginas 225-227, si quieres más información sobre el estudio de los objetos mágicos. Con un éxito excepcional, el mago puede saber si el objeto está maldito o existen circunstancias excepcionales (malignas o benignas) asociadas a su uso o posesión.

Mientras duren los efectos del conjuro (una escena), el lanzador podrá realizar tiradas extendidas de Inteligencia + Ocultismo para examinar los objetos mágicos. Cada tirada requiere diez minutos; el número total de éxitos es igual al doble de los círculos de Mérito del objeto encantado. Consulta los siguientes Méritos para más detalles sobre los tipos de objetos: "Reliquia" (página 75), "Objeto mejorado" (página 73), "Objeto imbuido" (página 73).

Fórmula de la Flecha adamantina: La búsqueda del tesoro

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Cardinal

Ningún arma es útil hasta que su portador comprende su naturaleza. Los miembros de la Flecha adamantina emplean esta magia para aprender las propiedades de cualquier objeto mágico que encuentren. Como una Reliquia mal entendida es una Reliquia peligrosa, todas las órdenes hacen uso de esta fórmula.

Disipar magia (Cardinal •)

Los magos pueden deshacer o disipar conjuros existentes, un proceso conocido como "destejer".

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del conjuro objetivo
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

El mago debe tener al menos un círculo en *todos* los Arcanos utilizados por el conjuro que va a ser disipado, a menos que tenga Cardinal 4 (consulta "Disipación celestial", página 187) (Nota: este efecto es diferente del "Contraconjuro", el cual solo requiere un círculo en uno de los Arcanos del conjuro objetivo.) Los éxitos de disipación del mago deben superar la Potencia del conjuro existente para tener éxito.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Destejer la magia

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Cardinal contra la Potencia del conjuro objetivo

Atacar a la magia de otra persona es a veces el medio más directo y práctico de proteger los secretos del mundo mágico. Pero los Guardianes no son los únicos que utilizan esta magia. La fórmula es practicada por cualquier mago con cierto grado de maestría en el Arcano Cardinal.

Distinguir fantasma (Cardinal •)

El mago puede ver a través de las ilusiones basadas en el Arcano Cardinal (las creadas con Maná manifestado; consulta "Fantasma", página 184) y saber lo que son en realidad. Pero eso no hará que desaparezcan de su vista.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

La Potencia del fantasma impone penalizaciones en la tirada de dados.

Fórmula del Concilio Libre: Identificar lo irreal

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Cardinal

Nadie quiere que lo engañen, y los hechiceros del Concilio Libre utilizan esta fórmula para asegurarse de que así sea. Los magos de la Escala de Plata hacen uso de una fórmula similar para determinar la irrealidad de las ilusiones Cardinales.

Escribir grimorio (Cardinal •)

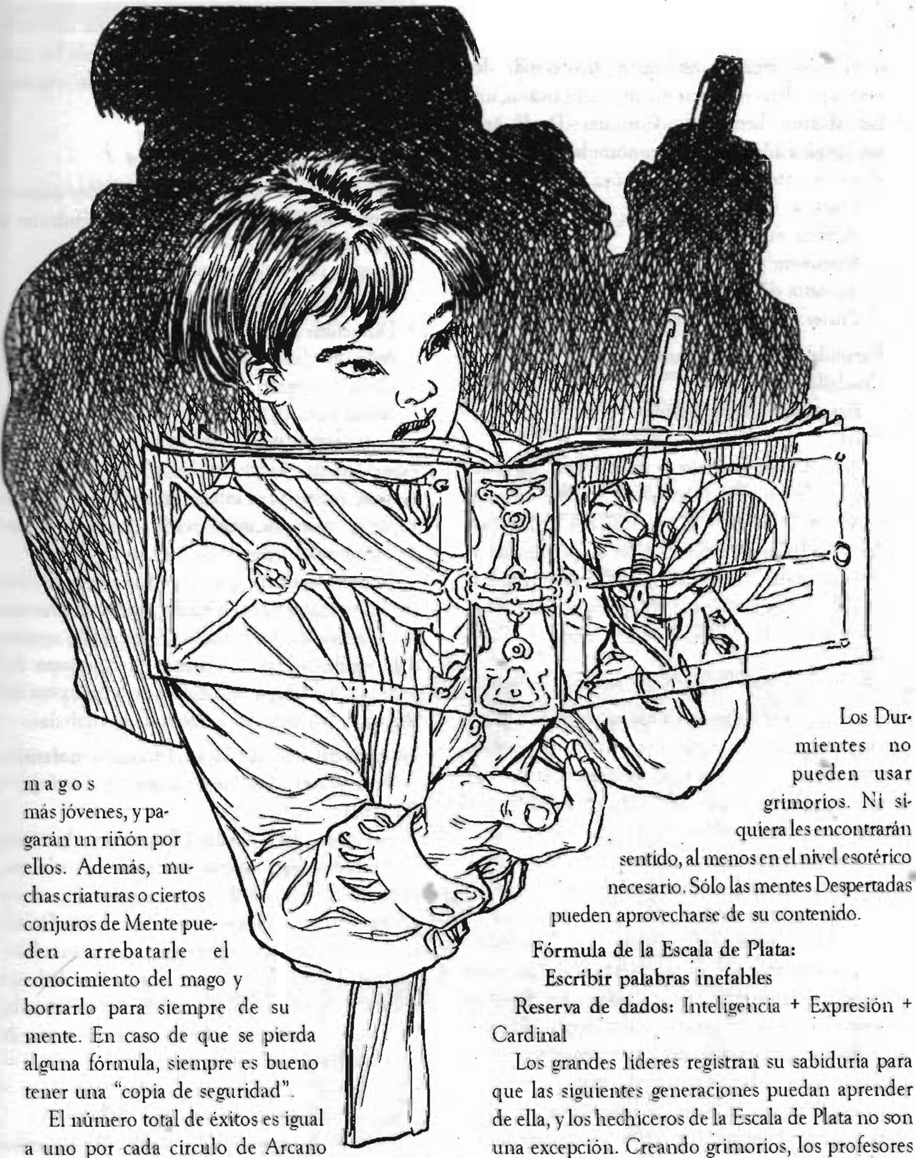
El mago anota los secretos de sus fórmulas en un libro mágico que solo las mentes Despertadas pueden leer.

Práctica: Compulsión
Acción: extendida
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Escribir un grimorio es una tarea arriesgada, ya que el mago pone parte de su magia en un libro a costa de olvidar cómo lanzar las fórmulas inscritas. Puede aprenderlas de nuevo estudiando el texto (o de otro mago que las conozca) y con el gasto de los puntos de experiencia apropiados, pero hasta que lo haga, no podrá volver a utilizarlas (a menos que use el grimorio directamente; ver abajo). Crear el libro puede parecer algo absurdo, pero todas las órdenes desean conseguir alguno para enseñar a los

• Iniciado de Cardinal

Miro con ojos despejados las maravillas de la magia, y mi mirada atraviesa el mundo material para contemplar las corrientes ocultas que se mueven tras él. Veo el Maná que corre por tu interior, en mi Santuario, en esta daga mágica que llevo colgada del cinturón y en el tass que transporto. Veo a través de las ilusiones tejidas con poder místico y conozco los secretos de los hilos de la magia, quizá incluso mejor que aquellos que la practican. Ningún poder mágico me es desconocido.



magos más jóvenes, y pagarán un riñón por ellos. Además, muchas criaturas o ciertos conjuros de Mente pueden arrebatarle el conocimiento del mago y borrarlo para siempre de su mente. En caso de que se pierda alguna fórmula, siempre es bueno tener una "copia de seguridad".

El número total de éxitos es igual a uno por cada círculo de Arcano utilizado en la fórmula. Por ejemplo, una fórmula de Vida 3 y Mente 2 requeriría cinco éxitos. La Duración del grimorio es duradera; no podrá ser disipado y no expirará a menos que el libro sea destruido.

Los grimorios permiten a los magos aprender su contenido sin necesidad de tener un profesor, aunque el coste en puntos de experiencia será el mismo. También es posible lanzar las fórmulas contenidas en el texto sin conocerlas, siempre y cuando el libro esté delante. Hacerlo requeriría un turno de estudio, tiempo en que el mago no podrá hacer nada excepto leer el libro y moverse a su Velocidad normal. Si lo interrumpen antes de la conjuración, deberá volver a empezar. Si ya conoce la fórmula, estudiar el grimorio le otorgará una bonificación de +1.

Los grimorios no pueden ser copiados sin pasar por el mismo proceso de conjuración usado para crearlos. Sólo el original es mágico; las copias mundanas solo son conglomerados de palabras sin sentido. Pese al nombre, los grimorios no tienen por qué ser libros. Pueden ser programas de ordenador, bases de datos, o cualquier cosa utilizada para almacenar información.

Los Durmientes no pueden usar grimorios. Ni siquiera les encontrarán sentido, al menos en el nivel esotérico necesario. Sólo las mentes Despertadas pueden aprovecharse de su contenido.

Fórmula de la Escala de Plata: Escribir palabras inefables

Reserva de dados: Inteligencia + Expresión + Cardinal

Los grandes líderes registran su sabiduría para que las siguientes generaciones puedan aprender de ella, y los hechiceros de la Escala de Plata no son una excepción. Creando grimorios, los profesores pueden transmitir conocimientos a sus estudiantes, y algunos magos utilizan los libros que han escrito para simplificar sus propias conjuraciones. Los hechiceros del resto de las órdenes hacen uso de esta fórmula para preservar sus artes mágicas.

Visión celestial (Cardinal •)

El hechicero gana la Visión de mago (consulta "Visión de mago", página 96). Éste es el sentido más potente que permite detectar la resonancia, y el Narrador debería explayarse en sus detalles y explicar las complejidades de cualquier fuente de resonancia invisible para otros Arcanos. Sin embargo, existen detalles que es mejor analizar con otras Visiones de mago (la Materia se adapta mejor a la resonancia "densa" o "pesada", por ejemplo), o en combinación con Cardinal. Muchos magos describen esta sensación como visual, aunque algunos afirman "oler" o "saborear" la magia de una persona o un lugar. Otros hablan de un sexto sentido u otra percepción esotérica que desafía cualquier clasificación ordinaria.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Consulta "Resonancia", páginas 225-227, si quieres más información sobre cómo ver la magia con este conjuro. El lanzador gana una bonificación de +1 en las tiradas de percepción para detectar la magia Despertada, el Maná, el tass, los objetos mágicos y los Santuarios. Si se oculta la fuente del poder místico, los éxitos del mago deben superar la Potencia de la magia utilizada para esconderla.

Además, el mago puede concentrarse (usando una acción instantánea durante la cual pierde su Defensa y solo puede moverse a su Velocidad normal) para leer el aura de una persona y determinar su naturaleza (consulta "Expresiones del aura", página 170), pero no su condición mental o emocional (lo cual requeriría el conjuro de Mente 1 "Percibir el aura", página 169; añadir Mente 1 a la conjuración de la Visión celestial permite la percepción tanto de la naturaleza como del estado mental).

Fórmula del Mysterium: Ojo del mago

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Cardinal

Descubrir el conocimiento oculto de los Despertados implica algo más que utilizar los cinco sentidos. Los hechiceros del Mysterium usan esta fórmula para sintonizarse a cualquier fenómeno sobrenatural, y detectar de ese modo la presencia de artefactos y conjuros. Los magos de la Escala de Plata recurren a este hechizo para percibir las complejidades de cualquier fenómeno mágico. Después de todo, un diplomático de otro Concilio que lleve un pequeño objeto encantado con magia de Muerte puede ser un asesino.

•• Aprendiz de Cardinal

Mientras otros experimentan con poderes toscos, yo puedo crear fuego invisible con destreza y convicción. Gracias a mi magia, disipo los conjuros de los demás y oculto las marcas de mis encantamientos. Descubro los secretos de antiguos tesoros místicos y puedo controlar sus propiedades mágicas.



Activar objeto mágico (Cardinal ••)

El hechicero gana la capacidad de activar una Reliquia o un objeto imbuido (normalmente, después de haberlo analizado con "Analizar objeto mágico", página 180).

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago puede activar el objeto mágico a voluntad mientras dure el conjuro. Consulta los siguientes Méritos si quieres más detalles sobre los tipos de objetos: "Reliquia" (página 75), "Objeto mejorado" (página 73), "Objeto imbuido" (página 73).

Fórmula del Mysterium: Reclamar una antigua herencia

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Cardinal

Hay veces en que los linajes y las palabras de poder se pierden en el correr del tiempo. Los magos del Mysterium desarrollaron esta fórmula como método para usar las Reliquias cuyos desencadenantes son casi imposibles de encontrar.

Contraconjuro mejorado (Cardinal ••)

El mago puede contrarrestar conjuros vulgares y discretos de cualquier Arcano sin identificar primero sus componentes.

Práctica: Protección
Acción: instantánea; los éxitos se restan de la Potencia del conjuro objetivo
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Igual que un "contraconjuro" normal, página 106, salvo que ahora el mago puede contrarrestar conjuros de cualquier Arcano (no necesita círculos en ninguno de los Arcanos utilizados), incluso aquellos que sean discretos y cuyos componentes no hayan sido identificados.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Desgarrar el tejido

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Cardinal

Esta fórmula permite a un Guardián detener la magia antes de que pueda tener efecto, y preservar de ese modo el anonimato del mundo mágico. Los hechiceros de la Escala de Plata cuentan con su propia variante (Aplomo + Ocultismo + Cardinal) para borrar de la existencia todo conjuro ofensivo.

Cuadrilátero mágico (Cardinal ••)

El mago crea un espacio místico donde dos magos pueden enzarzarse en un Duelo arcano, una batalla entre hechiceros. Consulta "Duelo arcano", página 231, si quieres conocer las reglas sobre el uso de este conjuro.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

Fórmula de los Guardianes del Velo: Cuadrilátero mágico

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

A veces, la mejor forma de proteger los Misterios es dejar que dos hechiceros resuelvan sus disputas en un duelo. Los Guardianes del Velo usan esta fórmula para dar a dos enemigos irreconciliables la oportunidad de arreglar cuentas a la antigua usanza. Los miembros de la Escala de Plata también la utilizan para mantener el orden dentro de un Concilio o una cábala.

Escudo mágico (Cardinal ••)

Este conjuro crea un escudo contra la magia externa. Su matriz de poder es visible para aquellos con Visión de mago, y siempre toma el aspecto de una llama blanca rodeando la figura del lanzador.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: especial

El mago gana un punto de armadura por cada círculo que tenga en el Arcano Cardinal. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas.

Esta armadura solo funciona contra conjuros que tengan al mago como objetivo. No protege contra la magia que no se lance directamente sobre él. Un rayo eléctrico que intente golpear al hechicero sería repelido, pero no serviría de nada contra una caída desde gran altura provocada por la magia. El escudo también resulta efectivo contra conjuros de control mental o de robo del alma que no inflijan daño directamente.

Un escudo mágico requiere un punto de Maná por cada conjuro bloqueado. Si el mago no gasta el Maná (o no puede hacerlo), el escudo no repelerá el conjuro atacante pero, como permanecerá activo hasta que su Duración expire, podrá ser activado más adelante. Entre otras cosas, este conjuro permite a un mago usar su escudo mágico de forma selectiva, bloqueando hechizos hostiles pero dejando que los beneficiosos entren. Muchos hechiceros invierten una cantidad concreta de Maná durante la conjuración para que el escudo funcione por sí solo ese número de veces.

Fórmula de la Escala de Plata: Aegis Magicus

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

Los hechiceros de la Escala de Plata tienen que enfrentarse a conjuros hostiles casi todos los días, de ahí que la orden desarrollara esta fórmula para defenderse contra influencias no deseadas. Todos los Despertados que posean la maestría necesaria pueden beneficiarse de esta fórmula; solo los más suicidas actúan sin protección cuando esperan encontrar problemas.

Espía invisible (Cardinal ••)

El mago puede ocultarse de los sentidos mágicos de otros hechiceros cuando intente escudriñar o disipar sus conjuros.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Normalmente, los magos no pueden percibir si su magia está siendo vigilada o manipulada, pero la capacidad de "Sentir los hilos", página 183, les permite controlar el estado de sus conjuros. Con Espía invisible, un mago puede intentar ocultarse de los sentidos mágicos de otro.

Siempre que un espía escudriñe o trate de disipar los conjuros de un lanzador, podrá realizar una tirada refleja de Inteligencia + Subterfugio opuesta a la tirada refleja de Astucia + Ocultismo del segundo. Si el Espía invisible supera los éxitos del lanzador, sus acciones pasarán desapercibidas.

Fórmula del Concilio Libre: Presencia inofensiva

Reserva de dados: Compostura + Subterfugio + Cardinal

Los magos del Concilio Libre siempre han querido estudiar los conjuros de las órdenes atlantes, pero a estas sociedades no les gusta que unos advenedizos se inmiscuyan en sus asuntos. De ahí que recurran a este conjuro para ocultar sus observaciones y manipulaciones. Las otras órdenes también encuentran algún uso para esta fórmula, como los Guardianes del Velo y sus esfuerzos de controlar la práctica de la magia.

Flujo primordial (Cardinal ••)

Idéntico al conjuro de Cardinal 1 "Visión celestial", página 181, salvo que con éste, es posible afectar a otro mago o incluso a seres sobrenaturales, como fantasmas u hombres lobo. Si se utiliza con un Durmiente, producirá un efecto de Incredulidad.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no es voluntario, puede enfrentarse a los efectos del conjuro con una tirada refleja de Aplomo + Gnosis.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Alucinación en masa

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Cardinal

Hay veces en que resulta muy beneficioso ampliar las percepciones místicas de otro. Si un individuo ve demasiado e intenta convencer a los demás de lo que ha visto, entonces podrían tomarlo por loco. Por otro lado, permitir que varios Durmientes perciban el mismo fenómeno puede servir para convencerlos de que no hay nada sobrenatural en ello, que todo es perfectamente normal.

Sentir los hilos (Cardinal •• + Espacio ••)

Como una araña que descansa en el centro de su telaraña, el mago es capaz de detectar cualquier cosa que perturbe sus hilos. Puede saber cuándo escudriñan o intentan disipar uno de sus conjuros. Esta detección no es un conjuro en sí mismo, sino una habilidad que gana el mago con Cardinal 2 y Espacio 2. Permite al hechicero controlar de forma pasiva la salud de sus conjuros, percibir si alguien está intentado escudriñarlos o disiparlos. Armado con este conocimiento, puede decidirse a intervenir usando otros conjuros. Hay que gastar un punto de Maná por cada conjuro que se quiera tener bajo control. Un mago solo puede controlar aquellos hechizos por los que haya pagado este coste.

Para percibir el escrutinio o la disipación, hay que realizar una tirada refleja de Astucia + Ocultismo. Es posible evitar esta detección usando el conjuro de "Espía invisible".

Transformar el aura (Cardinal ••)

El mago altera la naturaleza de su aura. Aunque muchos hechiceros pueden manipular o encubrir la cualidad de su resonancia personal, ninguno lo hace tan bien como un practicante del Arcano Cardinal. Este puede cambiar su aura para parecer un Durmiente (o incluso una criatura inhumana), ocultarla, o disiparla por completo. El aura volverá a su estado normal una vez que expire el conjuro.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Un mago solo puede detectar el engaño superando la Potencia de este conjuro (con el uso de "Visión celestial").

Consulta "Expresiones del aura", página 170, donde encontrarás una lista de sus posibles naturalezas. Si lo lanza en combinación con Mente 2, el mago podrá alterar la apariencia del estado mental y emocional del aura, igual que con el conjuro de Mente 2 "Alterar el aura", página 171.

La única forma de detectar este conjuro es con "Visión celestial" (página 181). E incluso entonces, la verdadera naturaleza del mago no podrá ser percibida hasta que el conjuro de Transformar el aura expire o sea disipado.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Un lobo en el redil

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Cardinal

Hacerse pasar por humanos normales puede resultar muy útil para los Guardianes del Velo. Esta fórmula les ayuda a conseguirlo.

Armadura del alma (Cardinal •••)

El mago crea una barrera alrededor de un alma para evitar que pueda ser robada por un espíritu o un adepto de la Muerte.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El objetivo gana un punto de armadura contra conjuros o poderes que afecten al alma por cada círculo que tenga el lanzador en el Arcano Cardinal. Gastando un punto de Maná, la Duración aumentará a 24 horas. Este conjuro puede combinarse con un "Escudo mágico" (página 182), y los puntos de armadura de ambos efectos se acumulan contra cualquier magia perjudicial para el alma.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Proteger el vínculo

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Cardinal

Algunos de los Despertados más crueles y depravados se interponen entre los Guardianes del Velo y sus objetivos, y muchos de estos intrusos no sienten el menor reparo en robar un alma o dos. Los Guardianes usan esta fórmula para defenderse contra estos ataques. Los hechiceros de la Flecha adamantina tienen su propia versión (Aplomo + Ocultismo + Cardinal), que usan para proteger sus propias almas mientras protegen a sus aliados de todo daño.

Canalizar Maná (Cardinal •••)

El mago puede extraer el Maná de un Santuario, de un objeto mágico, o de una sustancia tass sin necesidad de utilizar una oblación (página 68).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito permite al mago canalizar un punto de Maná de un lugar y añadirlo a sus propias reservas, hasta un máximo impuesto por sus círculos de Cardinal. El hechicero debe tocar la fuente (con Cardinal 4, puede canalizar la energía dentro de su alcance sensorial, y con Cardinal 5 puede usar Espacio 2 para hacerlo con alcance empático).

También es posible extraer el Maná de cualquier sustancia tass. El mago debe tocarla para canalizar la energía (con Cardinal 4, puede hacerlo dentro de su alcance sensorial). Por cada punto extraído del tass, réstale un punto de Maná y de Estructura. Si cualquiera de los dos rasgos llega a cero, el tass se disolverá en el Tapiz. Consulta "Crear tass", abajo, para más información.

Un objeto mágico que tiene Maná almacenado (como ciertos objetos imbuidos y Reliquias) también puede servir. Hay que tocarlo para poder extraer un punto de Maná por éxito, hasta un máximo impuesto por los círculos de Cardinal del lanzador.

Fórmula del Concilio Libre: Retroalimentación

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Cardinal

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula a fin de devolver la energía de los objetos materiales al Tapiz, y algunos recurren a la física de Einstein para explicar el proceso. Los hechiceros de la Escala de Plata ven el uso de esta magia (Manipulación + Ocultismo + Cardinal) como un deber legítimo, la recompensa de un líder.

Crear tass (Cardinal •••)

El mago cristaliza el Maná y lo convierte en tass. Él decide qué aspecto toma: una piedra, un martillo, una mesa o incluso un coche o un perro (si se manifiesta como una criatura aparentemente viva, el tass se mantendrá inanimado en la posición en que fue creado hasta que una fuerza exterior actúe sobre él. En otras palabras, el mago podría crear tass en forma de perro y luego arrojarlo a su chimenea, pero como un objeto sin vida, no irá a ninguna parte o no hará nada por sí mismo).

••• Discípulo de Cardinal

Puedo encantar objetos materiales de muchas formas y otorgarles un gran poder. Las ilusiones que extraigo de la prima materia engañan a Durmientes y hechiceros por igual. Doy sustancia al Maná y así convierto lo inmaterial en real. Extraigo el Maná, sea cual sea la forma que adquiera, y añado su energía a la mía. Y sobre aquellos que me hacen enfadar, desato la ira divina de la llama celestial.



Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná (mínimo)

Los éxitos se reparten entre el Tamaño y la Durabilidad del tass. Hay que canalizar como mínimo un punto de Maná. Dicho Maná puede extraerse usando el conjuro "Canalizar Maná", arriba.

Aunque el objeto es real, no se comporta como su contrapartida ordinaria. En otras palabras, un martillo de tass no es tan bueno como uno de metal. Si este conjuro se lanza usando una acción extendida, podrá realizarse una tirada extendida de Destreza + Pericias para crear tass que actúe como su objeto homólogo. El número total de éxitos depende del Tamaño y la complejidad del objeto creado (un éxito para un martillo simple, tres éxitos para una mesa, cinco éxitos para una silla reclinable). Los objetos de tass solo infligen daño contundente, a menos que estén afilados (añade un éxito al número total de la tirada extendida por modificador de daño letal).

El tass se disuelve en el Tapiz cuando termina la Duración del conjuro.

Fórmula del Concilio Libre: Sedimento celestial

Reserva de dados: Aplomo + Pericias u Ocultismo + Cardinal

Al igual que la materia y la energía son extremos diferentes de un solo espectro, lo mismo le ocurre al Maná en bruto y el tass manifestado.

Disipación controlada (Cardinal •••)

El mago puede deshacer un conjuro existente solo para aquellos objetivos que elija, dejando que afecte a los demás.

Práctica: Deshilado
Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del conjuro objetivo
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Este conjuro se parece al de "Disipar magia" (página 180) en todos sus requisitos Arcanos (a menos que el lanzador tenga Cardinal 4, en cuyo caso podrá lanzar "Disipación celestial", página 187). La Disipación controlada permite a un mago proteger su persona o a otros individuos de cualquier conjuro, pero dejando que sus efectos tengan lugar. Con ello hace que su Patrón (y los de otros objetivos elegidos por él) sea invisible para el hechizo.

Ejemplo: *Arctos es encerrado en un calabozo protegido por un conjuro con área de efecto, diseñado para confundir a quien se encuentre dentro de sus confines. Decide lanzar una Disipación controlada para evitar que el hechizo afecte a su Patrón. Como no ha disipado la magia (solo su efecto sobre él) su secuestrador no sabe lo que ha ocurrido. Arctos puede fingir que el conjuro le afecta como parte de su plan de huida.*

Fórmula del Mysterium: Romper vínculo

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

Los magos del Mysterium pueden vérselas con conjuros protectores mientras exploran ruinas antiguas. En lugar de disiparlos y arriesgarse a activar una trampa arcana, pueden inmunizarse contra sus efectos.

Disolver tass (Cardinal •••)

El mago puede disolver el tass en el Tapiz.

Práctica: Deshilado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito disuelve un punto de Maná y Estructura de un objeto de tass.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Descoser

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

Al igual que un sastre con gran experiencia puede destejer un vestido con solo tirar de unos pocos hilos, un Guardián puede coger el tejido de una fuente de tass y deshacerlo, devolviendo su energía al Tapiz. Los magos de la Flecha adamantina también usan esta fórmula para disolver el tass de los hechiceros enemigos y robarles así un recurso precioso.

Encantamiento efímero (Cardinal •••)

El mago encanta un objeto para que pueda golpear (si es un arma) a entidades Crepusculares o del Reino umbrío, o proteger frente a sus ataques (si es una armadura).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Si el arma es una pistola, todas las balas de su cargador, cilindro o recámara se volverán mágicas. Para aplicar el efecto a más cargadores o balas, se necesitan factores de Objetivo adicionales.

Con Cardinal 5, el objeto puede adquirir el poder de infligir daño agravado (hay que gastar un punto de Maná por cada golpe agravado).

Fórmula del Mysterium: Arma fantasmal

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

No todas las amenazas que afronta un mago del Mysterium son de carne y hueso, y esta fórmula le permite defenderse de las entidades incorpóreas.

Encubrir resonancia (Cardinal •••)

El mago puede cambiar la apariencia de la resonancia de una zona para ocultar su señal mágica o hacer que tenga cualidades diferentes. Podría conseguir que un Santuario pareciese una zona muerta.

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Hasta los espíritus, que confían en ciertas cualidades de resonancia para alimentarse, pueden ser engañados con este conjuro. Cada éxito permite a un mago enmascarar un nivel de poder de un Santuario. Por ejemplo, dos éxitos hacen que un Santuario de 3 círculos parezca como uno de 1 círculo. También puede servir para que un lugar sea más poderoso de lo que es, haciendo que un Santuario de 3 círculos parezca uno de 5 con dos éxitos.

La única forma de detectar este conjuro es con uno de Visión de mago de mayor Potencia. E incluso entonces, la verdadera naturaleza no podrá ser percibida hasta que el conjuro de Encubrir resonancia expire o se disipe.

Fórmula del Mysterium: Máscara de los espíritus

Reserva de dados: Compostura + Subterfugio + Cardinal

A veces un pequeño engaño puede resultar más efectivo que una docena de guardias entrenados. Cuando un mago del Mysterium experto en el Arcano Cardinal desea proteger un lugar, puede usar esta fórmula para alterar la apariencia de su resonancia.

Fantasma (Cardinal •••)

Este conjuro crea un fantasma inanimado, una construcción hecha de hilos de Maná. El objeto resultante posee cierto grado de sustancia y, para los Durmientes, es idéntico al objeto normal que intenta imitar, aunque en realidad sea una ilusión solidificada. El mago puede crear libros, cuchillos, sillas, piedras o cualquier otro objeto inanimado. Ninguno tendrá propiedades conductivas, magnéticas, o de otro tipo. La madera fantasmal no flota en el agua y no sirve para avivar una llama (aunque pueda ser destruida por el fuego, no servirá de combustible para el mismo).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

El conjuro crea un objeto de Tamaño 5 o inferior. El fantasma tiene un punto de Durabilidad, por lo que se rompe fácilmente. En este nivel de maestría, el mago no puede crear herramientas, armas o armaduras funcionales.

Para crear una ilusión convincente, se necesita una tirada refleja de Inteligencia + la Habilidad apropiada, y cada éxito sobrante añade un dado a esta tirada. Para simular un animal, usa Trato con animales. Para un objeto, usa Pericias. Para una persona, usa Medicina o Empatía.

Si el Narrador lo desea, las zonas mágicamente "muertas" no contendrán el suficiente Maná ambiental para fabricar un objeto sin el gasto de un punto de Maná, pero esto solo debería ocurrir en muy raras ocasiones.

Fórmula de la Escala de Plata: Telar de los dioses

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias + Cardinal

Cuando un mago de la Escala de Plata desea impresionar a otro con una colección de obras de arte antiguas, puede crearlas con solo acceder a la prima materia.

Fuego celestial (Cardinal •••)

El mago crea fuego celestial.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea y dirigida

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El hechicero lanza una bola de energía hacia su objetivo. Este proyectil es lo bastante grande como para que las víctimas utilicen su Defensa contra él. El ataque inflige un punto de daño contundente por éxito (nótese que el "fuego celestial" no es lo mismo que el fuego normal; los vampiros no son especialmente vulnerables a él y no sufren de *Rötschreck*).

Este conjuro afecta a los seres u objetos en estado Crepuscular (aunque si el mago no quiere disparar a ciegas, necesitará "Visión celestial", página 181, u otro sentido mágico que le permita ver a los seres Crepusculares).

Con Cardinal 4, el daño es letal y el mago puede atacar directamente al Patrón del objetivo en vez de lanzar el conjuro como un efecto dirigido (el objetivo se opone restando su Resistencia a la tirada del lanzador). Con Cardinal 5, puede gastar un punto de Maná para hacer que el daño sea agravado.

Fórmula de la Flecha adamantina: Fuego de Prometeo

Reserva de dados: Destreza + Ocultismo + Cardinal

Esta fórmula la utilizan los magos de la Flecha adamantina para vencer a sus enemigos, corpóreos o incorpóreos, destruir sus armaduras o derribar sus defensas. Al ser una de las armas más eficientes del arsenal de los Despertados, casi todos los miembros del resto de las órdenes la aprenden.

Imbuir objeto (Cardinal •••)

El mago puede otorgar poderes mágicos a un objeto.

Práctica: Tejedura

Acción: extendida

Aspecto: especial

Coste: 1 punto de Maná por conjuro

Los objetos imbuidos adquieren uno o más poderes mágicos. Todo aquel que los lleve consigo ganará los beneficios de sus conjuros, aunque no sea él quien los haya lanzado. Consulta el Mérito "Objeto imbuido", página 73.

El número total a conseguir es igual a los éxitos necesarios para todos los conjuros imbuidos en el objeto. El mago debe poder lanzarlos todos, y el número total de cada conjuro se determina como si se lanzase en una acción extendida. El número objetivo de cada uno se suma para obtener los éxitos necesarios en la conjuración del Imbuir objeto.

Cada conjuro perdura mientras se mantenga su Duración. La mayoría de los objetos imbuidos están formados por conjuros de Duración indefinida, y el lanzador debe renunciar al objeto para que no se aplique a su límite máximo de conjuros. Hacerlo cuesta un círculo de Voluntad. Consulta "Renunciar al control de un conjuro", página 105. Hay que gastar un punto de Maná por conjuro imbuido, además de cualquier gasto normal necesario para su conjuración.

El lanzador decide si cada conjuro imbuido en el objeto es persistente (siempre está activo) o esporádico (se activa con una palabra, un gesto o una condición). Incluso los conjuros esporádicos deben lanzarse de forma indefinida o desaparecerán del objeto cuando termine su Duración.

El mago puede hacer que el objeto almacene puntos de Maná. Tres éxitos serán suficientes para otorgar la capacidad de almacenar 10 puntos, más uno por conjuro imbuido. El lanzador debe invertir puntos de Maná para llenar este depósito.

El aspecto de la conjuración (discreto o vulgar) depende de los conjuros imbuidos en el objeto.

Si el objeto se imbuye con conjuros vulgares, cada vez que se utilice alguno de ellos, se correrá el riesgo de sufrir Paradojas. La reserva de dados para tal fin depende de la Gnosis del creador del objeto en el momento de su creación (si su Gnosis aumenta después, la reserva de dados de la Paradoja no cambiará).

Fórmula del Mysterium: Fragua de poder

Reserva de dados: Compostura + Pericias + Cardinal

Los magos del Mysterium son celebres por dedicarse a buscar reliquias perdidas, pero también por crear nuevos objetos de poder. Los hechiceros de la Escala de Plata también usan la fórmula para fabricar sus propios objetos mágicos.

Imbuir Maná (Cardinal •••)

El mago puede otorgar Maná a una criatura viva.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

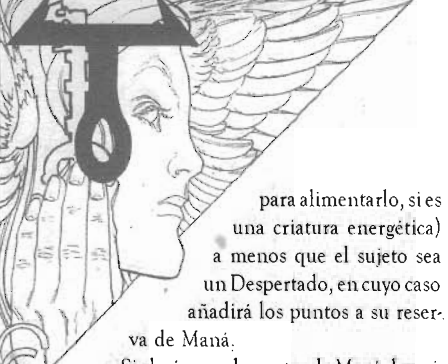
Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Por cada éxito obtenido, el mago puede entregar uno de sus puntos de Maná a una criatura viva. El lanzador debe tocar al objetivo durante la conjuración (con Cardinal 4, puede afectar al sujeto dentro de su alcance sensorial). Si se combina con "Canalizar Maná", página 183, o "Extraer Maná", página 189, el hechicero puede tomar Maná de una criatura (que no sea él mismo) para dárselo a otra.

Canalizar Maná hacia un ser vivo no sirve de nada (salvo quizá



para alimentarlo, si es una criatura energética) a menos que el sujeto sea un Despertado, en cuyo caso añadirá los puntos a su reserva de Maná.

Si el número de puntos de Maná depositados en el Patrón de un Durmiente supera su Tamaño, el sujeto sufrirá una herida contundente por cada punto de excedente, como si su Patrón fuese un globo a punto de romperse por el exceso de aire. En este caso, el objetivo puede resistirse al conjuro restando su Resistencia a la tirada del lanzador.

Fórmula de la Flecha adamantina: Recarga

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Cardinal

Los magos de la Flecha adamantina usan esta fórmula para asegurarse de que todo el mundo dispone de los recursos suficientes para seguir luchando.

Líneas arcanas (Cardinal •••)

Este conjuro permite controlar las líneas arcanas de la Tierra para crear un depósito de energía perpetuo. Las líneas arcanas discurren por todo el planeta, y se dice que los antiguos eran capaces de manipular su poder.

Práctica: Tejedura
Acción: extendida
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El conjuro proporciona al mago un nodo del que brota energía perpetua. El lanzador decide la forma del nodo, como por ejemplo un estanque, el centro de un valle o el pico de una montaña.

El efecto es duradero; la energía de la Tierra se recarga por sí sola, a menos que algo desestabilice las líneas arcanas. Esta desestabilización puede producirse alterando la arquitectura o geografía del nodo, como por ejemplo si se detiene el flujo de agua del estanque o se inunda el valle.

El número total de éxitos determina cuánta energía genera el nodo al día. Un éxito crea energía suficiente para cubrir las necesidades eléctricas de una pequeña habitación durante un solo día. Tres éxitos pueden suministrar energía a una casa pequeña, y siete éxitos, a un edificio de oficinas. Cualquier lugar que quiera beneficiarse de esta energía debe estar conectado a ella. Es posible instalar una caja de empalmes en el nodo para que éste pueda alimentar a cualquier cosa que se conecte a la caja, como un enchufe eléctrico en el dormitorio del piso de arriba.

Este conjuro tiene un par de inconvenientes. Primero, el mago solo puede crear un nodo en un lugar donde convergen las energías de las líneas arcanas. El Narrador decide el emplazamiento de dichos lugares, pero se dice que las culturas del pasado los conocían. Seguir antiguas carreteras romanas o explorar ruinas de viejos pueblos podría llevar a uno de estos nexos. Casi todos los más accesibles ya tienen propietario. Segundo, esta magia puede ser disipada con total normalidad, lo que hará que cualquier cosa que esté siendo alimentada por ella deje de funcionar hasta que el conjuro pueda lanzarse de nuevo (o se establezca una fuente de energía alternativa).

Fórmula del Concilio Libre: Generador atlante

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo o Ciencia + Cardinal

Aunque los miembros del Concilio Libre tratan por todos los medios de avanzar en sus prácticas mágicas, reconocen que de vez en cuando las antiguas costumbres pueden resultar muy útiles. Usando viejas técnicas de geografía, matemáticas y otras disciplinas, los hechiceros emplean esta fórmula para obtener una fuente de energía ilimitada. Los magos del Mysterium usan una magia similar para suministrar electricidad a sus sanctasanctórums.

Muro mágico (Cardinal •••)

El mago puede lanzar un Escudo mágico para que proteja a otra persona.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: especial

Consulta "Escudo mágico", página 182, para conocer sus efectos. Si el objetivo no tiene puntos de Maná, el lanzador debe suministrarlos durante la conjuración para hacer que el escudo funcione. El sujeto elige cuándo activar el escudo, una cantidad que depende del número de puntos de Maná invertidos.

•••• *Adepto de Cardinal*

Con solo mi voluntad, desgarro la magia de mis enemigos y bebo del Maná oculto en todas las cosas. Me recargo de energía y la utilizo para adquirir la forma física deseada. Los Santuarios muertos vuelven a la vida cuando me acerco a ellos, y las fuentes de energía de mis enemigos se secan ante mi presencia.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Regalo invisible

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Cardinal

Los Guardianes lanzan esta fórmula sobre los Durmientes para protegerlos de conjuros que podrían alertar a la humanidad de la existencia de la magia.

Transformar el aura de otro (Cardinal •••)

El mago puede alterar el aura de otra persona, cambiando la apariencia de su auténtica naturaleza como hace consigo mismo con el conjuro de Cardinal 2 "Transformar el aura".

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Consulta "Transformar el aura", página 186.

Fórmula del Concilio Libre: Correr con la manada

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Cardinal

Un mago del Concilio Libre que pretenda pasar por Durmiente (o por vampiro u hombre lobo) podría hacer que sus compañeros quedasen ocultos de la misma forma. Con este conjuro, es posible conseguir que todos los miembros de una cábala parezcan algo que en realidad no son, al menos para aquellos que pueden leer auras.

Arma fantasmal (Cardinal ••••)

El mago puede crear fantasmas más resistentes de lo normal con armas y armaduras funcionales.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

Idéntico al conjuro de Cardinal 3 "Fantasma", página 184, salvo que ahora el objeto tiene una Durabilidad igual a los círculos de Cardinal del lanzador. Los éxitos pueden utilizarse para aumentar su Tamaño o para crear modificadores de equipo o puntos de armadura (todo en una proporción de uno a uno).

Fórmula de la Flecha adamantina: Fragua de los dioses

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias + Cardinal

Los hechiceros de la Flecha adamantina usan esta fórmula para crear armas y armaduras de la nada.

Despertar Santuario (Cardinal ••••)

El mago despierta un Santuario dormido.

Práctica: Modelado
Acción: extendida
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: 1 punto de Maná

El número total de éxitos es igual al nivel original del Santuario antes de que quedara inactivo.

Fórmula del Mysterium: Alinear las estrellas

Reserva de dados: Compostura + Supervivencia + Cardinal

En ocasiones, hay secretos que yacen dormidos dentro del flujo sereno de un Santuario muerto. Devolver uno de estos lugares a la vida puede significar el descubrimiento de secretos maravillosos. Algunos magos afirman que tener un Santuario activo es una recompensa más que suficiente. Casi todos los demás hacen uso de esta fórmula, ya que pocos desaprovechan la oportunidad de acceder al poder de un Santuario.

Disipación celestial (Cardinal ••••)

El mago puede disipar magia. Gracias a este hechizo, es posible atacar al Patrón de un conjuro y destruirlo rompiendo los hilos que lo forman. En este nivel de maestría, el lanzador no necesita ningún círculo en los Arcanos usados para la conjuración. Su conocimiento de Cardinal es suficiente para destejer cualquier conjuro.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea y enfrentada; los éxitos se comparan con la Potencia del conjuro objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Este efecto funciona como el "Disipar magia", página 180, pero el mago no necesita tener todos los Arcanos implicados.

Fórmula del Concilio Libre: Deshacer el arte

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal contra la Potencia del conjuro objetivo

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para disipar la magia de enemigos, rivales y, en ocasiones, personas que necesitan una lección de humildad. Los Guardianes del Velo utilizan la misma fórmula para cumplir con su deber, destruyendo todas las manifestaciones de hechicería antes de que puedan ser vistas por testigos no deseados.

Esconder santuario (Cardinal ••••)

El mago esconde un Santuario activo.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito reduce la puntuación del Santuario en un círculo.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Cerrar la puerta

Reserva de dados: Presencia + Supervivencia + Cardinal

Dada la extraña actividad que se manifiesta en un Santuario activo, es habitual llamar a los Guardianes para suprimir temporalmente su poder.

Extraer esencia (Cardinal ••••)

El mago extrae la Esencia de un espíritu, un fantasma o un locus y la convierte en Maná. Puede añadir este Maná a sus reservas personales o dejar que se disuelva en el Tapiz. La mayoría de los hechiceros experimentados reconocen lo peligroso que resulta saquear un locus. Aunque no haya hombres lobo presentes (algo bastante raro), muchos espíritus se preocupan por estos lugares tanto como los magos con sus Santuarios, y no sentirán mucho aprecio por aquellos que les roben su sustento. Aunque no todos los espíritus tienen forma de vengarse, la mayoría goza de buena memoria y tarde o temprano encontrará la manera de castigar al ladrón.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta el Aguante del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Cada éxito extrae un punto de Esencia del espíritu, fantasma o locus objetivo. Consulta **Hombre Lobo: El Exilio** si quieres más información sobre los loci.

Fórmula de la Flecha adamantina: Deuda de Ehrlik

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal – Aguante

La mayoría de los magos de la Flecha adamantina ven el uso de esta fórmula como el último recurso en caso de necesidad extrema de energía. También es posible usarla de forma ofensiva para absorber la energía de los espíritus enemigos antes de que puedan utilizarla contra el mago y sus aliados. Los Guardianes del Velo aplican la misma fórmula para robar a los espíritus su capacidad de realizar travesuras con el fin de evitar que comprometan el anonimato del mundo oculto.

Extraer integridad (Cardinal ••••)

El mago extrae Maná de un objeto normal sin vida. Puede añadirlo a sus reservas personales o dejar que se disuelva en el Tapiz. Estos objetos tienen muy poco Maná, y extraerlo todo (o dejar que se disperse) afecta a su integridad.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Cada éxito proporciona al mago un punto de Maná e inflige un punto de daño Estructural al objeto (su Durabilidad no sirve como protección). Sólo es posible obtener un punto de Maná por cada tres de Tamaño (redondeando hacia abajo); los objetos inferiores a Tamaño 3 no poseen la suficiente sustancia material para albergar puntos de Maná.

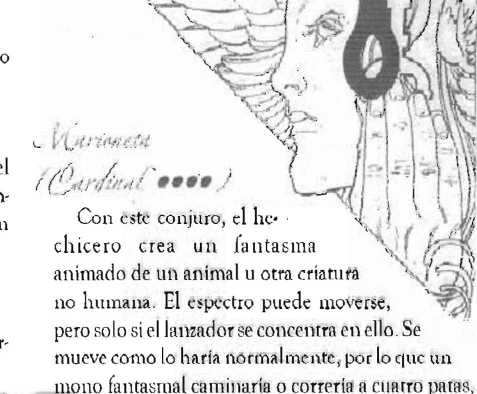
Con este conjuro, el lanzador solo puede reabastecer sus reservas una vez cada 24 horas. Todo el Maná extraído por conjuraciones sucesivas durante ese tiempo no podrá integrarse en el Patrón del mago, aunque este podría usar el conjuro de "Canalizar Maná", página 183, para desviarlo hacia otro lugar.

Los objetos mágicos no pueden ser absorbidos con este conjuro.

Fórmula del Mysterium: Almacén clandestino

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Cardinal

Para un experto del Mysterium en el Arcano Cardinal, hay fuentes de Maná repartidas por todo el Tapiz. Siempre que la necesidad lo exija, esta fórmula le permite recuperar las fuerzas gracias a esta energía ambiental. Los miembros de la Flecha adamantina usan una fórmula similar (Fuerza + Ocultismo + Cardinal) para privar a sus oponentes de cualquier objeto mientras al mismo tiempo recuperan sus reservas de Maná.



Marioneta (Cardinal ••••)

Con este conjuro, el hechicero crea un fantasma animado de un animal u otra criatura no humana. El espectro puede moverse, pero solo si el lanzador se concentra en ello. Se mueve como lo haría normalmente, por lo que un mono fantasmal caminaría o correría a cuatro patas, se erguiría de vez en cuando y se columpiaría con su cola, mientras que un coche de control remoto solo se desplazaría sobre sus ruedas. Como ejemplos, el mago podría usar un hurón fantasmal para robar un juego de llaves o un lobo para atacar a alguien.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Idéntico al conjuro de "Fantasma", página 184, salvo que con éste, un éxito otorga dos círculos de Atributos Físicos, que se reparten como desee el lanzador hasta un límite máximo en cada rasgo impuesto por sus círculos de Cardinal. Una conjuración combinada con "Arma fantasmal" proporciona más solidez a la marioneta y permite que los éxitos se adjudiquen como modificador de equipo (incluido el daño de armas) o de armadura (con Cardinal 5, el mago no necesita combinar conjuración para obtener este efecto). Cuando se calcule la Defensa del fantasma, usa su Destreza o la Astucia del mago, lo que sea más bajo. Si el fantasma pierde su Salud o su Estructura, se disolverá en el Tapiz.

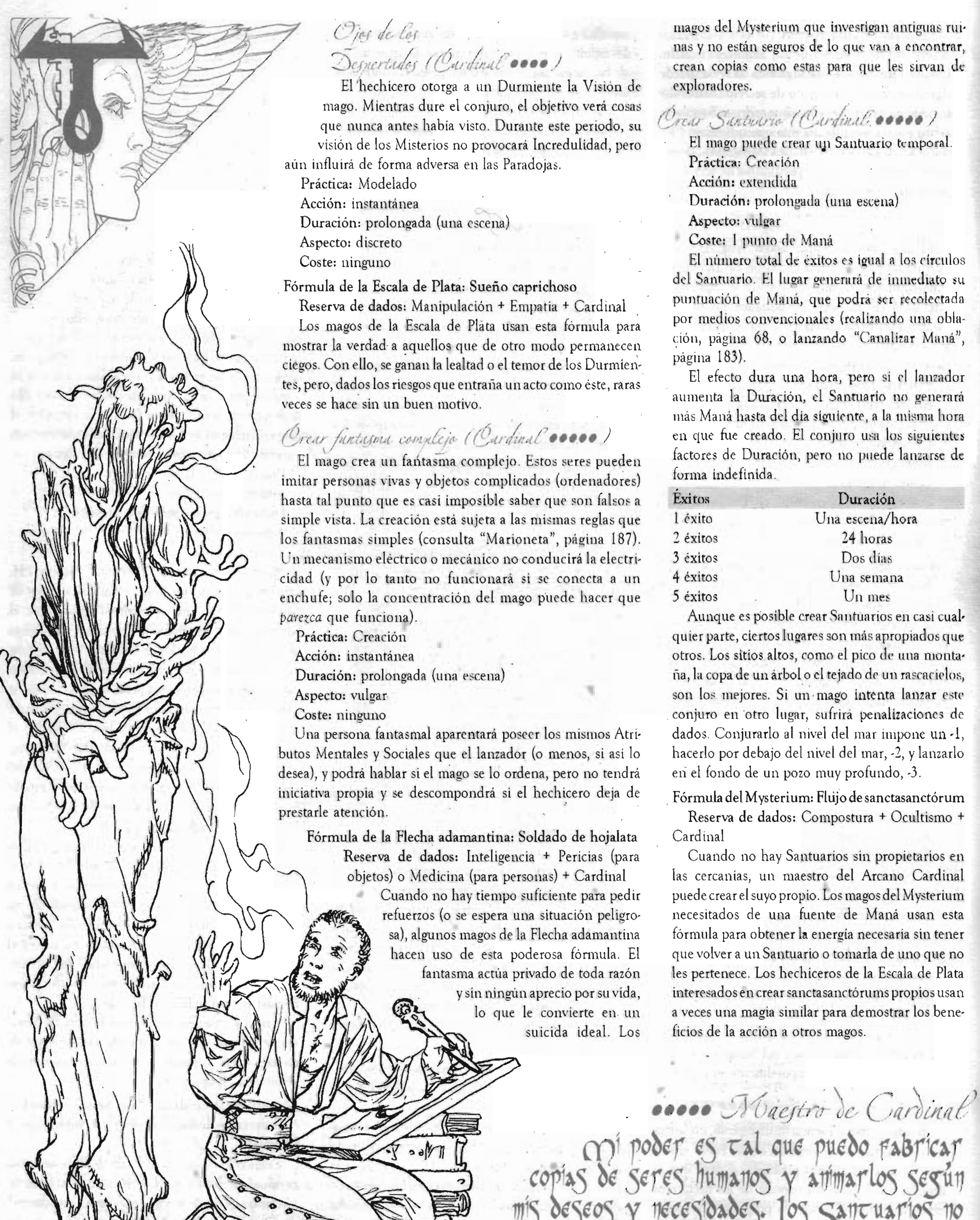
El mago debe concentrarse para dirigir los movimientos del fantasma, y no puede hacerlo si éste se encuentra fuera de su alcance sensorial, a menos que use el Arcano Espacio (los fantasmas de un mago siempre cuentan con una conexión íntima a estos efectos). Mientras se concentre en mover al fantasma, el mago podrá seguir usando su Defensa, pero no podrá atacar o lanzar otro conjuro; estará demasiado distraído para hacerlo.

Hay que tener en cuenta que la falta de Maná ambiental en una zona muerta también puede afectar a este conjuro, como ocurría con el de "Fantasma" (página 184).

Fórmula de la Escala de Plata: Servidor irreal

Reserva de dados: Inteligencia + Subterfugio + Cardinal

Cuando los magos de la Escala de Plata necesitan personas obedientes, muchos recurren a esta fórmula. Un fantasma puede servir como obrero, guardaespaldas, perro guardián, o cualquier otra cosa que conciba el hechicero. Los magos del Concilio Libre interesados en la naturaleza de la existencia material experimentan mucho con una fórmula similar.



Ojos de los Despertados (Cardinal ••••)

El hechicero otorga a un Durmiente la Visión de mago. Mientras dure el conjuro, el objetivo verá cosas que nunca antes había visto. Durante este periodo, su visión de los Misterios no provocará Incredulidad, pero aún influirá de forma adversa en las Paradojas.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula de la Escala de Plata: Sueño caprichoso

Reserva de dados: Manipulación + Empatía + Cardinal

Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula para mostrar la verdad a aquellos que de otro modo permanecen ciegos. Con ello, se ganan la lealtad o el temor de los Durmientes, pero, dados los riesgos que entraña un acto como éste, raras veces se hace sin un buen motivo.

Crear fantasma complejo (Cardinal •••••)

El mago crea un fantasma complejo. Estos seres pueden imitar personas vivas y objetos complicados (ordenadores) hasta tal punto que es casi imposible saber que son falsos a simple vista. La creación está sujeta a las mismas reglas que los fantasmas simples (consulta "Marioneta", página 187). Un mecanismo eléctrico o mecánico no conducirá la electricidad (y por lo tanto no funcionará si se conecta a un enchufe; solo la concentración del mago puede hacer que *parezca* que funciona).

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

Una persona fantasmal aparentará poseer los mismos Atributos Mentales y Sociales que el lanzador (o menos, si así lo desea), y podrá hablar si el mago se lo ordena, pero no tendrá iniciativa propia y se descompondrá si el hechicero deja de prestarle atención.

Fórmula de la Flecha adamantina: Soldado de hojalata

Reserva de dados: Inteligencia + Pericias (para objetos) o Medicina (para personas) + Cardinal

Cuando no hay tiempo suficiente para pedir refuerzos (o se espera una situación peligrosa), algunos magos de la Flecha adamantina hacen uso de esta poderosa fórmula. El fantasma actúa privado de toda razón y sin ningún aprecio por su vida, lo que le convierte en un suicida ideal. Los magos del Mysterium que investigan antiguas ruinas y no están seguros de lo que van a encontrar, crean copias como estas para que les sirvan de exploradores.

Crear Santuario (Cardinal •••••)

El mago puede crear un Santuario temporal.

Práctica: Creación
Acción: extendida
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 punto de Maná

El número total de éxitos es igual a los círculos del Santuario. El lugar generará de inmediato su puntuación de Maná, que podrá ser recolectada por medios convencionales (realizando una oblación, página 68, o lanzando "Canalizar Maná", página 183).

El efecto dura una hora, pero si el lanzador aumenta la Duración, el Santuario no generará más Maná hasta del día siguiente, a la misma hora en que fue creado. El conjuro usa los siguientes factores de Duración, pero no puede lanzarse de forma indefinida.

Éxitos	Duración
1 éxito	Una escena/hora
2 éxitos	24 horas
3 éxitos	Dos días
4 éxitos	Una semana
5 éxitos	Un mes

Aunque es posible crear Santuarios en casi cualquier parte, ciertos lugares son más apropiados que otros. Los sitios altos, como el pico de una montaña, la copa de un árbol o el tejado de un rascacielos, son los mejores. Si un mago intenta lanzar este conjuro en otro lugar, sufrirá penalizaciones de dados. Conjurarlo al nivel del mar impone un -1, hacerlo por debajo del nivel del mar, -2, y lanzarlo en el fondo de un pozo muy profundo, -3.

Fórmula del Mysterium: Flujo de sanctasanctórum

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Cardinal

Cuando no hay Santuarios sin propietarios en las cercanías, un maestro del Arcano Cardinal puede crear el suyo propio. Los magos del Mysterium necesitados de una fuente de Maná usan esta fórmula para obtener la energía necesaria sin tener que volver a un Santuario o tomarla de uno que no les pertenece. Los hechiceros de la Escala de Plata interesados en crear sanctasanctórums propios usan a veces una magia similar para demostrar los beneficios de la acción a otros magos.

••••• Maestro de Cardinal

Mi poder es tal que puedo fabricar copias de seres humanos y animarlos según mis deseos y necesidades. Los Santuarios no tienen ningún secreto para mí, y puedo crear regiones muertas de las que nadie se beneficie.

Extraer Maná (Cardinal ●●●●●)

El mago puede extraer Maná de un mago que se encuentre dentro de su alcance sensorial (aunque este no se presente voluntario) y añadirlo a sus reservas.

Práctica: Desenredado

Acción: instantánea; resta la Resistencia del objetivo

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Se canaliza un punto de Maná por éxito. El lanzador no puede añadir a su reserva más de la cantidad máxima permitida (basándose en su Gnosis; página 66). Cada conjuración posterior con el mismo objetivo dentro de la misma escena sufre una penalización acumulativa de -2 dados.

El conjuro no funciona con Durmientes ni con criaturas que no dispongan de Maná (aunque pueden ser asesinadas para convertir su Salud en Maná; consulta la página 68).

Fórmula de la Escala de Plata: Cuota mágica

Reserva de dados: Aplomo + Intimidación + Cardinal – Resistencia

Algunos magos de la Escala de Plata, al igual que los reyes del pasado, exigen tributo a sus aliados voluntarios, rivales involuntarios y enemigos en general. Los Guardianes del Velo usan una variante (Compostura + Intimidación + Cardinal) para mitigar la amenaza de los hechiceros hostiles.

Forjar tulpa (Cardinal ●●●●● + Mente ●●●●●)

Las tulpas, ideas que asumen forma material, son un elemento característico del misticismo tibetano. Cualquier ser en un estado de intensa imaginación puede hacer que sus sueños se hagan realidad. Pero a veces estas creaciones van más allá del control directo de sus creadores y adquieren libre albedrío (a veces hasta el punto de actuar como monstruos, más por culpa de la disciplina defectuosa del creador que de la criatura en sí). Una tulpa puede tomar la apariencia de un ser humano, un animal, un monstruo o cualquier ser físicamente plausible que el hechicero sea capaz de concebir.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Los éxitos se asignan a los Atributos Mentales, Físicos y Sociales de la tulpa (hasta un máximo impuesto por los círculos de Cardinal del mago en cualquiera de sus Atributos; hay que asignar al menos un círculo en cada uno), así como a la armadura y al daño extra (en una proporción de uno a uno). La criatura tiene puntuación de Voluntad (la suma del Aplomo más la Compostura) y conciencia propia, por muy rudimentaria que sea. Su Tamaño es 5 o inferior (el lanzador puede decidir que sea más pequeño que un ser humano). Puede tener libre albedrío o estar atado a la voluntad del lanzador, como éste prefiera. Una tulpa de gran voluntad podría desafiar a su creador y huir de él.

Cualquier criatura físicamente monstruosa provocará Incredulidad ante los testigos Durmientes (página 223).

Hay que tener en cuenta que en este nivel de maestría, el conjuro no puede tener una Duración indefinida (es decir, que la tulpa no gozará de una esperanza de vida humana). La criatura se disolverá cuando expire el conjuro. A menos que la creación se diseñe de modo que acepte sin traumas emocionales que su propia disolución es inevitable, el creador podría verse obligado a realizar una tirada de degeneración de Sabiduría (salvo que tenga Sabiduría 2 o inferior). El mago podría lanzar de nuevo el conjuro antes de que terminase el primero, lo que otorgaría a la tulpa una nueva Duración. Esto es una excepción a las reglas normales del control de conjuros. La tulpa creada puede seguir viviendo gracias a nuevas conjuraciones, mientras la última no expire antes de que la siguiente tenga efecto.

Fórmula del Concilio Libre: Guerrero onírico

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Cardinal

Esta fórmula del Concilio Libre crea un ser sensitivo de puro Maná con algunas habilidades sociales. Aquellos que no pueden otorgar existencia indefinida a sus creaciones no utilizan este conjuro a la ligera, ya que resulta muy cruel formar un ser vivo con una existencia tan breve. Los magos de la Escala de Plata usan su propia fórmula (Presencia + Ocultismo + Cardinal) para crear sirvientes perfectos, y confían sus cuidados personales solo a criaturas fabricadas por ellos mismos.

Zona muerta (Cardinal ●●●●●)

El mago expulsa el Maná ambiental de una región y crea una "zona muerta".

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Una Celosía débil impondrá una penalización de -1 a la tirada de conjuración. Los éxitos determinarán el radio o volumen de la zona muerta (el mago elige en cuál de las dos medidas basarse).

Éxitos	Radio o volumen definido
1 éxito	Radio de 1 metro o 4 metros cúbicos
2 éxitos	Radio de 2 metros u 8 metros cúbicos
3 éxitos	Radio de 4 metros o 16 metros cúbicos
4 éxitos	Radio de 8 metros o 32 metros cúbicos
5 éxitos*	Radio de 16 metros o 64 metros cúbicos

* Dobla el radio o el volumen por cada éxito adicional.

Aunque un mago puede gastar su propio Maná dentro de una zona muerta, no podrá usar el conjuro de "Canalizar Maná", página 183, para extraerlo de otra fuente.

Los animales pequeños, los niños y los ancianos pueden enfermar o incluso morir en lugares desprovistos de todo flujo de Maná.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Desvanecimiento

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Cardinal

Desestabilizando el flujo natural de Maná de una zona, un Guardián puede evitar toda actividad sobrenatural en ella.



Espacio

Influencia: Conjuración, escudriñar, empatía, teletransporte, protecciones

El Espacio es el arte de las conexiones, de los lazos entre las cosas, la ilusión de la distancia y de los medios por los que uno cruza la realidad entera de un solo paso. Es un Arcano para viajeros, exploradores, heraldos y para todos aquellos que buscan disipar la ignorancia y reemplazarla con el conocimiento. El Espacio ilustra los vínculos entre las personas y los objetos, es un Arcano de empatía, de contagio, de vínculos emocionales, caminos y portales.

Para el mago versado en el Espacio, la dimensión espacial es una ilusión; todos los puntos son uno solo. El artesano de la voluntad es capaz de viajar sin moverse atravesando la ilusión de la distancia con una percepción desconocida para los seres humanos. De la misma manera, puede extender sus sentidos más allá de sus límites naturales, escuchar lo que ocurre a dos ciudades de distancia, u observar lo que acontece en un restaurante de Tokio mientras está en Cleveland. Incluso sería capaz, con la combinación adecuada de otros Arcanos, de mantener una conversación con una persona a 15.000 kilómetros de distancia como si estuvieran sentados a la misma mesa.

Espacio es un Arcano difícil de comprender y asimilar. Si bien la mayoría de la gente (debido a la influencia de libros y películas) puede concebir la idea de una magia que permite conjurar llamas de la nada, escrutar la mente de otro o imponer una bendición sobre un niño, pocos tienen idea del tipo de poder que se requiere para alterar las dimensiones de un edificio para que sea más grande por dentro que por fuera, o para entretejer un universo propio a partir de nuevos hilos de espacio recién creados. Estas habilidades pertenecen más a las regiones atisbadas por M. C. Escher o H. P. Lovecraft que a la magia que comúnmente se atribuye a brujos de blanca barba de antaño.

Los magos que se dedican aprender el Arcano de Espacio a menudo son individuos curiosos, gente que no se contenta con lo que ya se ha hecho o con el conocimiento que ya se tiene. Buscan descubrir la Verdad y no se dejan disuadir por los obstáculos que encuentran en su camino. Los magos que se especializan en Espacio a menudo son gente muy adaptable, capaz de rodear, sobrepasar o incluso atravesar los escollos que haya en el camino hacia sus objetivos.

Reino regente: Pandemonio

La pareja tosco/sutil de Espacio/Mente proporciona el Arcano Regente de Pandemonio, el lugar

• Iniciados de Espacio

Abarco con mi mirada el Tapiz del espacio cuando este se desplaza a mi alrededor y sé discernir lo que está oculto, siempre y cuando sepa qué es lo que busco. Sé cuándo otros han manipulado los hilos de las distancias y ubicaciones. Puedo percibir las energías invisibles que me rodean y emanan de seres, objetos y lugares que poseen una carga emocional particular, o incluso mística.

del azote del alma, dónde los pecados cometidos durante el viaje del alma en el mundo material son purgados para que esta pueda ascender a su origen. El Espacio es la expresión material de la pareja.

Buscador (Espacio •)

El mago puede rastrear un objeto de manera infalible en su entorno inmediato.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago elige un objeto específico como objetivo de este conjuro, como un arma, un ídolo o incluso un bolígrafo. Mediante este conjuro, vaya a donde vaya el objeto en las cercanías del mago, este sabe cuáles son sus movimientos. Si bien este efecto solo funciona dentro del alcance sensorial del mago, con Espacio 2 puede lanzarlo como conjuro empático y seguir el rastro del objeto en cualquier lado.

Fórmula del Mysterium: Ojos en la presa

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación +Espacio

Los magos del Mysterium a menudo usan esta fórmula para rastrear una reliquia y comprarla (o una que vendieron en su momento, pero que el mago pretende recuperar), un arma o cualquier otro objeto inanimado.

Consciencia espacial (Espacio •)

El hechicero gana la Visión de mago (ver página 96). Puede detectar distorsiones y manipulaciones del espacio. Es capaz de discernir perturbaciones en la estructura del espacio local (normalmente causadas por aplicaciones más avanzadas de este mismo Arcano). Puede detectar si alguien ha alterado los ejes espaciales del área (para, por ejemplo, hacer que un lugar sea más grande por dentro que por fuera); ha usado un lugar como punto de origen o destino de un teletransporte, o ha creado (o superado, ver más adelante) una Protección espacial. Este sentido transciende los cinco sentidos normales, pero la mayoría de los magos tienden a entenderlo en términos visuales.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Este sentido queda modificado por el grado de la distorsión/manipulación (el Narrador puede otorgar una bonificación por una distorsión grande o imponer una penalización por una sutil). Consulta "Resonancia", páginas 225-227, para las reglas para escudriñar magia usando este conjuro.

Fórmula de la Escala de Plata: Seguir la zancada veloz

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata bautizaron esta fórmula por su aplicación práctica a la hora de detectar el paso de aquellos que huyen usando el Arcano de Espacio. También se usa con frecuencia para discernir la presencia de distorsiones espaciales presentes, tales como umbrales o lugares que han sido alterados de manera indefinida para que sean más pequeños, más grandes o más laberínticos de lo que deberían. Los magos del Mysterium usan una fórmula similar (Astucia + Ocultismo + Espacio) para sentir perturbaciones similares, ya que saben que los objetos que buscan, a veces están ocultos por tales magias.

Correspondencia (Espacio •)

El mago puede analizar las conexiones entre objetos, personas y lugares, determinando su grado de conexión empática. Este conjuro proporciona al mago información útil cuando este quiere influir en alguien a través de alguna persona o cosa con la cual el objetivo tiene un vínculo emocional. Puede ser un amigo muy querido, un objeto de la infancia muy estimado o aquel rincón bajo el viejo roble donde el sujeto se enamoró por primera vez.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Este sentido a veces queda modificado por la fuerza del vínculo (el Narrador puede otorgar una bonificación por un vínculo fuerte o imponer una penalización por uno débil). Si el vínculo empático se ha ocultado (Ver "Ocultar Empatía", página 191), los éxitos de este conjuro deben sobrepasar la Potencia del conjuro encubridor.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Revelación del hilo invisible

Reserva de Dados: Astucia + Ocultismo + Espacio

Proteger los Misterios a veces involucra una gran cantidad de trabajo detectivesco. Esta fórmula permite a un Guardián rastrear pistas a través de la conexión esotérica que las une. Puede ser el caso de un Durmiente problemático que se acerca demasiado a los secretos ocultos porque busca una cura para la enfermedad terminal de su hija, o de una Reliquia ejerce sobre él un tirón empático. Este sentido permite a un mago discernir tales influencias y le da la oportunidad de plantearse sus tácticas de acuerdo con la situación.

Mapa espacial (Espacio •)

Las estadísticas demuestran que cada individuo involucrado en un tiroteo típico solo tiene una pequeña probabilidad de recibir una herida mortal. El miedo distorsiona la percepción espacial, de la misma manera que distorsiona la percepción temporal, influenciando la puntería de los tiradores. Un mago que lance este conjuro no recibe garantías de tener menos miedo durante un tiroteo, pero sí tiene una percepción más certera de dónde está todo el mundo y todos los objetos. El conjuro crea un mapa espacial que informa al mago de manera constante de la cambiante topografía de su entorno, desde el tipo con la escopeta que avanza ocultándose entre los coches aparcados a la hoja solitaria que se mece en el viento.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Cada éxito elimina un dado de penalización a la reserva de dados de combate a distancia del mago en el turno siguiente, lo que le ayuda a sobreponerse a (o eliminar) las penalizaciones por cobertura de sus enemigos, u otras condiciones basadas en el espacio, como acertar a un enemigo tumbado. El mago no puede ganar dados extra por este conjuro; simplemente elimina las penalizaciones. Este efecto también permite a un mago que haya quedado cegado de manera temporal o permanente percibir su entorno inmediato con una precisión que transciende la de la vista mundana (ignora las penalizaciones por ceguera cuando intenta localizar o apuntar a seres u objetos).

Este conjuro no puede combinarse con el de Destino de nivel 1, "Ojos de Cazador" (página 127).

Fórmula de la Flecha Adamantina: Precisión Balística

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

Los magos de la Flecha que aprenden esta fórmula pueden comportarse como tiradores de competición en medio de una tormenta de nieve en mitad de la noche (o, al menos, que su habilidad natural no se vea afectada por las condiciones adversas). Cualquier artesano de la voluntad que necesite un buen sentido del espacio en una situación tensa puede beneficiarse de esta fórmula.

Visión total (Espacio •)

La percepción del mago se extiende 360 grados a su alrededor. En esencia, parece que tenga "ojos" en la nuca y a los lados de su cabeza.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El conjuro extiende la visión del mago a su alrededor. Siempre que pueda ver (es decir, que el área no esté a oscuras, por ejemplo), puede percibir 360 grados a su alrededor con una tirada refleja de Astucia + Compostura. Es casi imposible sorprender al mago acercándosele sigilosamente por la espalda (una persona tendría que estar muy bien camuflada, y el mago tendría que estar muy distraído por algo en otra dirección).

Fórmula del Concilio Libre: Topografía espacial

Reserva de dados: Astucia + Compostura + Espacio

Algunos artesanos de la voluntad pertenecientes al Concilio Libre consideran esta fórmula como una versión actualizada del tiro con arco zen u otros estilos de combate similares, en los que el maestro es consciente de su entorno a un nivel instintivo. Los magos de la Flecha Adamantina usan esta misma fórmula con fines marciales.

Escudriñar (Espacio ••)

El mago puede ver una ubicación de manera remota. Puede emplear todos sus sentidos a través de esas "ventanas de la percepción", lo que le permite ver, oír, oler e incluso tocar objetos al otro lado. Este conjuro puede usarse con muchos fines, desde comprobar que un ser querido se encuentra bien a espiar a un enemigo odiado. Históricamente, los magos lo han usado con toda clase de razones.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

La tirada de conjuración queda modificada por la conexión empática del mago con la ubicación (ver página 103). La Duración a este nivel es transitoria (hasta que el mago deja de concentrarse), pero con Espacio 3 el mago puede efectuar el conjuro con Duración prolongada (y Espacio 4 le permite usar factores de Duración avanzados; página 100).

Si toca a alguien a través de la ventana de escudriñamiento, se hace una tirada refleja de Astucia + Compostura por la persona tocada para ver si se da cuenta. Si tiene éxito, sabe que algo acaba de tocarle, pero a menos que posea sentidos mágicos, no sabe quién o qué fue. Esta sensación es suficiente para provocar la Incredulidad en los Durmientes (ver página 223). El conjurador no puede afectar a nada con el tacto, a menos que combine este conjuro con otro de Espacio como "Traslación", página 192.

Si se lleva a cabo en conjunción con Espíritu 2, el conjurador puede escudriñar a través de la Celosía.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Seguimiento remoto

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Espacio

Los Guardianes del Velo a menudo usan hechizos como este para espiar sus presas antes de determinar el curso de acción más apropiado. De la misma forma, los magos del Mysterium usan la misma fórmula para escrutar por adelantado y comprobar si un destino es seguro.

Intocable (Espacio ••)

La mejor política a seguir en medio de una pelea es no estar donde van a parar los ataques. Este conjuro permite a un mago llevar a cabo ligeras "manipulaciones" intuitivas en la estructura local del espacio para evitar actividades hostiles. En términos generales, este tipo de esquiva excepcional aparece como fortuita, diferente según el individuo en cuestión. Así, un mago torpe parecerá tropezar y quedar fuera del alcance de todo daño, mientras que un ágil experto en artes marciales fluirá como el agua, esquivando a sus enemigos en el último momento.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por cada punto que posea en el arcano de Espacio. Al gastar un punto de Maná, la Duración puede extenderse a un día entero. La mayoría de los magos lanzan este conjuro protector al principio del día, como parte de sus rituales matutinos. Los éxitos se usan para los intentos de disipar el conjuro.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica se aplica a los intentos de hacer presa sobre el mago (tanto su Defensa como la armadura proporcionada por Intocable se sustraen de la reserva de dados del que intenta la presa), pero no a los intentos de cualquier oponente de inmovilizar y/o infligir daño al mago una vez que este ha sido agarrado.

Fórmula de la Escala de Plata: Hilos retorcidos

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Espacio

Deformando el tejido de Espacio, un artesano de la voluntad de la Escala puede esquivar el daño infligido por sus enemigos, así como evitar heridas producidas por simple casualidad. Naturalmente, los magos de todas las órdenes usan fórmulas similares.

Ocultar empatía (Espacio ••)

El mago puede ocultar cualquier conexión empática que tenga con personas, lugares o cosas aparentando, por ejemplo, que un amante solo es un conocido casual o un perfecto desconocido.

Práctica: Velado

•• Aprendiz de Espacio

He descubierto el arte de proyectar mis sentidos más allá de los burdos límites de la carne, para escrutar los remotos confines del mundo sin necesidad de moverme físicamente. Puedo ejercer mi poder sobre otros a grandes distancias, y usando simples hechizos puedo transportar objetos, energías e incluso criaturas a través de las ocultas sendas del espacio. De la misma manera que puedo dirigir mi atención a lugares remotos, también puedo proteger mi sanctasanctórum contra tales intrusiones y clausurarlo contra ojos indeseados.

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito permite al mago disminuir la conexión empática aparente (página 100) que tiene con una persona en particular, objeto o lugar. Puede que tenga una conexión Íntima con un compañero de cábala, pero con tres éxitos, puede hacer que esa conexión parezca (a ojos de cualquiera que pueda verla, como con el hechizo "Correspondencia", página 190) simplemente una conexión Casual. La verdadera conexión no queda afectada; solo parece ser más distante.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Dispersar los Hilos

Reserva de dados: Compostura + Subterfugio + Espacio

Un Guardián que tema que sus enemigos intenten atacarlo a través de sus amigos o seres queridos puede confundirlos aparentando que esas conexiones son mucho menos importantes de lo que son en realidad.

Otorgar consciencia espacial (Espacio ••)

Como el conjuro de Espacio 1 "Consciencia Espacial", página 190, excepto que el mago lo lleva a cabo sobre otro mago o criatura sobrenatural, como un fantasma u hombre lobo. Si este hechizo se lanza sobre un Durmiente, provoca inmediatamente Incredulidad, aunque su duración sea menor de una escena.

Práctica: Develado

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el objetivo no se presta voluntariamente, puede resistirse con una tirada de Aplomo + Gnosis

El efecto dura una hora.

Fórmula del Mysterium: Alteración de los sentidos

Reserva de dados: Manipulación + Investigación + Espacio

Los magos del Mysterium a veces necesitan mostrar a otros exactamente qué es lo que ellos mismos perciben. Esta fórmula permite a un mago otorgar su propia percepción de la resonancia a alguien que de otra forma sería incapaz de beneficiarse de esa percepción.

Protección (Espacio ••)

Este conjuro crea una barrera que impide el paso de otros conjuros de Espacio, cerrando una ubicación determinada a la percepción remota, el teletransporte, la manipulación espacial y cosas por el estilo. Este conjuro en esencia "solidifica" la plantilla espacial de un área, y hace difícil superar esa resistencia sin un esfuerzo considerable.

La Protección vuelve a una persona, objeto o lugar inmune a la manipulación espacial, al escudriñamiento y similares hasta que la barrera espacial sea superada. (En el caso de artesanos de la voluntad especialmente viejos y/o paranoicos, llevaría meses o años debilitar sus escudos espaciales hasta que desaparezcan, tiempo durante el cual el objetivo tiene libertad para reforzar su Protección o ir en busca del mago que se atreve a entrometerse en su privacidad).

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Un éxito simple protege un área de cuatro metros cuadrados y otorga a la Protección una Potencia de 1. Los éxitos adicionales se añaden a la Potencia de la Protección. El mago puede añadir factores de Objetivo para aumentar el área.

Los conjuros empáticos basados en Espacio (magia empática, escudriñar, teletransporte y similares) que intentan penetrar la Protección deben superar la Potencia de la Protección con su propia Potencia. Cada vez que uno de esos conjuros atraviesa la Protección, erosiona su Potencia en un punto, reduciendo su eficacia. Reforzar una Protección es una excepción a las reglas comunes de control de conjuros. Los conjuros de Protección sucesivos añaden su Potencia *excedente* a la Protección (es decir, la Potencia que exceda la Potencia actual de la Protección en cuestión), reparando los daños infligidos e incluso reforzando su defensa. (El mago defensor no tiene por qué crear una nueva Protección desde cero a menos que la anterior haya sido destruida por los conjuros dirigidos contra ella).

Ejemplo: *Morvran tiene una Protección con una Potencia de 5. Su archienemigo Angrboda usa un conjuro empático para enviarle una amenaza telepática. La Potencia del conjuro de Angrboda debe exceder la Potencia de la Protección. Sorprendentemente, el conjuro de Angrboda tiene una Potencia de 7, así que consigue pasar. Al superar la Protección, la hace disminuir en un punto de Potencia (aunque la Potencia del conjuro de Angrboda supera al de la Protección en 2 puntos, la Protección solo pierde un punto cada vez que un conjuro la atraviesa). Movran ejecuta el conjuro de Protección de nuevo, pero solo los puntos de Potencia que superen a los que ya posee la Protección se añaden a esta. Esto significa que Morvran necesita un éxito excepcional (cinco éxitos), ya que la Potencia actual de la Protección es de 4.*

El conjuro de Espacio 3, "Prohibición", página 195, permite a un mago añadir Prohibiciones a sus Protec- ciones, a fin que determinados objetos, como insectos o vehículos a motor, no puedan entrar en su Protección.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Guardia Invisible

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Espacio

Proteger un sanctasanctórum contra espías es una tarea que la mayoría de los miembros de la Flecha Adamantina lleva a cabo de buena gana. Para aquellos que tengan maestría con esta fórmula, ese tipo de tareas es algo más fácil. Los artesanos de voluntad de la Escala de Plata usan las mismas magias para defender sus aposentos.

Traslación (Espacio ••)

Con la ayuda de otros arcanos, el mago puede mover algo hasta una ubicación remota que visualice, o recoger algo desde allí. (El conjuro "Escudriñar", página 191, permite a un mago

visualizar una ubicación a distancia). El mago puede, con los puntos apropiados en Fuerzas, Materia o Vida (Materia 2 para un ladrillo, por ejemplo, o Vida 2 para un ratón de laboratorio), traer un objeto hacia su ubicación actual a través de una ventana de escudriñamiento si el objeto, criatura o fuente de energía es lo suficientemente pequeño. Si lo desea, también puede enviar esos objetos a través de la ventana hacia otro lugar. Naturalmente, este uso de escudriñar (cuyo efecto es una mano incorpórea que aparece de la nada para coger o depositar algo, o una aparición y desaparición sin explicación plausible) es bastante vulgar.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo realiza una tirada refleja de Compostura

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Por cada éxito (o por cada factor de objetivo adicional incluido en el conjuro), el mago puede trasladar un punto de Tamaño. El máximo de puntos de Tamaño que puede mover es igual a sus puntos de Espacio, al margen del número de éxitos. El tipo de cosa que se mueve depende del arcano que se use en conjunción: Materia para objetos, Vida para seres vivos, y Fuerzas para energías. Este hechizo afecta solamente a formas de vida menores o intermedias (haría falta un conjuro de "Portal", página 194) para trasladar formas de vida superiores), y estas pueden resistirse al conjuro.

Fórmula del Concilio Libre: Nada en las mangas

Reserva de dados: Destreza + Investigación + Compostura

Aparte de ser un truco de magia asombroso, esta fórmula permite a un artesano de la voluntad del Concilio convocar algún recurso que necesita rápidamente, o enviar algo con igual rapidez (utilísimo especialmente cuando un agente de policía está a punto de cachearlo a uno en busca de drogas o armas). Los magos de la Flecha Adamantina aficionados a las armas de fuego usan esta fórmula para hacer aparecer cargadores, o incluso armas completamente nuevas, desde el interior de "bolsillos ocultos" en sus chaquetones y similares, cuando se quedan sin munición.

Volver sobre los pasos (Espacio ••)

El mago puede pasar a través de un umbral espacial cercano (como aquellos creados por el conjuro "Portal", página 194) y llegar a su punto de destino. Solo puede seguir ese umbral hacia su destino original. En otras palabras: el mago que use este conjuro no tiene más opción que ir adonde conducía el umbral espacial anterior. Esta limitación puede ser bastante problemática si el portal conduce, por ejemplo, a una habitación llena de gente armada hasta los dientes, o a un volcán en actividad.

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El mago sufre penalizaciones basadas en la distancia, de la misma forma que si estuviera escudriñando (más adelante). Los éxitos, que se aplican al factor de Duración (página 103), deben igualar o superar el tiempo transcurrido desde que la puerta fuera abierta. Por ejemplo, el conjuro requiere un factor de Duración de cuatro éxitos para abrir un portal que haya estado cerrado durante 24 horas (con Espacio 3, cuatro éxitos permite acceder a puertas abiertas hace un mes).

Fórmula del Mysterium: Regresar por la senda recorrida

Reserva de dados: Astucia + investigación + Espacio

A veces sucede que una pista termina en un viejo (o reciente) umbral en el Espacio y lo único que puede hacerse al respecto es volver atrás o seguir adelante y esperar que todo salga bien. Los magos del Mysterium usan esta fórmula para perseguir reliquias y conocimientos a través de los muchos portales colapsados que infestan el Tapiz. Los artesanos de voluntad de la Flecha Adamantina usan este conjuro cuando persiguen a un adversario que huye.

> **Conjuros Empáticos**
>
> Al añadir Espacio 2 a un conjuro, un mago puede afectar objetivos a distancias remotas usando una conexión empática. Ver "Conjuros Empáticos", página 99

Cortar los hilos (Espacio •••)

El mago destruye una conexión empática

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea; restar la Compostura del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito destruye un nivel de conexión empática que tenga el objetivo con una persona, lugar u objeto en particular, según los términos de la tabla que aparece en las páginas 99-100. Por ejemplo, este conjuro puede lanzarse sobre un mago para debilitar la conexión empática Íntima que tiene con su mejor amigo. No afecta a sus sentimientos, mente o a la interacción con su amigo, pero hace más difícil que pueda conectar con ese amigo mediante magia empática.

Una criatura viviente se resiste inconscientemente al intento del conjuro de alterar sus conexiones usando su Compostura. Esos hilos pueden restablecerse normalmente con el tiempo (por ejemplo, mediante contacto físico o mediante repetidas asociaciones mentales y/o emocionales).

Fórmula de la Flecha Adamantina: Partir los vínculos invisibles

Reserva de Dados: Fuerza + Investigación + Espacio

Como saben los artesanos de la voluntad de la Flecha, cualquier vulnerabilidad puede ser aprovechada por sus enemigos. Esta fórmula reduce drásticamente la posibilidad de un ataque mediante magia empática. Los magos del Mysterium, que en ocasiones son perseguidos por artesanos de la voluntad hostiles (o seres todavía más extraños) en el transcurso de su trabajo valoran tipos de magia similares (Aplomo + Investigación + Espacio).

Golpe a distancia (Espacio •••)

El mago puede propinar puñetazos, patadas o cuchilladas a un objetivo a distancia.

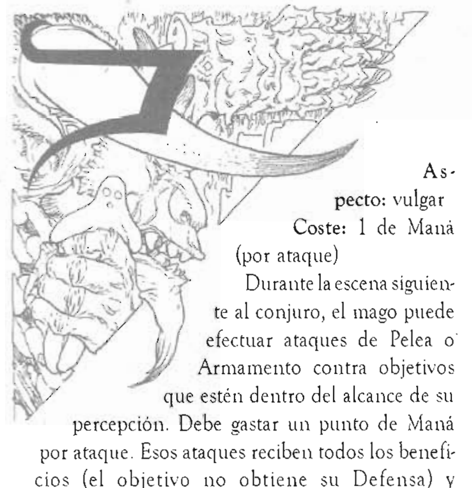
Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

••• Discípulo de Espacio

Si bien puedes rodearte de armas mortíferas y poderosos aliados, estos no pueden entrar en mi sanctasanctórum a menos que yo lo permita, porque el propio tejido del espacio les impide el paso. Dirijo mi vista a muchos lugares a la vez y reordeno los hilos que enlazan todas las cosas entre sí, ligándolos con fuerza o cortándolos por completo. Cuando lo deseo, puedo abrir puertas a través del espacio que me conducen adonde quiero.



Aspecto: vulgar

Coste: 1 de Maná (por ataque)

Durante la escena siguiente al conjuro, el mago puede efectuar ataques de Pelea o Armamento contra objetivos que estén dentro del alcance de su percepción. Debe gastar un punto de Maná por ataque. Esos ataques reciben todos los beneficios (el objetivo no obtiene su Defensa) y penalizaciones de (penalizaciones por ataque a distancia con conjuros, página 103) de un ataque a distancia.

Formula de la Flecha Adamantina: Golpe lejano

Reserva de dados: Fuerza + Investigación + Espacio

Algunos artistas marciales de gran habilidad pueden golpear a un objetivo a distancia considerable, transmitiendo la energía por el espacio vacío intermedio para infligir daño sin llegar a tocar al enemigo de manera convencional. Los magos de la Flecha Adamantina hacen uso de ese concepto mediante esta fórmula, que les permite dañar a un enemigo a distancia aunque no tengan un arma apropiada a mano.

Nuevos hilos (Espacio •••)

El mago crea una conexión empática reforzando los esquivos vínculos entre las cosas que crean el principio de la empatía (usando un juguete favorito de la niñez, por ejemplo, para obrar magia dañina o benéfica sobre otro).

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea; restar la Compostura del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Cada éxito crea un nivel de conexión empática entre el objetivo y una única persona, lugar u objeto, según los términos que aparecen en la tabla de las páginas 99-100. Por ejemplo, un mago que apenas tiene relación con una mujer que acaba de conocer (una conexión Casual) puede obtener un mayor grado de conexión empática con ella (con tres éxitos, puede convertirse en una conexión Íntima). Esto no altera las relaciones mentales y sociales normales entre ambos, solo hace que su conexión mística pueda ser explotada mediante la magia de Espacio.

Las criaturas vivas se resisten inconscientemente al conjuro usando su Compostura.

Fórmula del Concilio Libre: Tejer un hilo falso

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Espacio - Compostura

A veces la única manera de acercarse a alguien es creando uno mismo esa cercanía. El Concilio Libre usa esta fórmula para forjar una conexión empática artificial con otra persona, normalmente con el propósito de emplear magias a distancia sobre ella. Los Guardianes usan una fórmula muy parecida (Compostura + Ocultismo + Espacio) para afectar a otros a grandes distancias, sin necesidad de revelar su presencia ante otros.

Percepción espacial múltiple (Espacio •••)

El mago puede escudriñar múltiples ubicaciones simultáneamente.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea

Duración: prolongada

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Se puede escudriñar una ubicación por éxito. El mago solo obtiene un vistazo por cada ubicación. Si se concentra en los detalles de una sola ubicación percibe menos de lo que pasa en las otras (penalización de -2 dados a cualquier tirada de percepción para darse cuenta de las cosas). El mago usa la más débil de las conexiones empáticas (la que tenga la mayor penalización a conjuros) cuanto lleva a cabo este hechizo. Si uno de los lugares es conocido íntimamente (-2) pero otro solo lo conoce porque se lo han descrito (-10), el conjuro sufre la mayor de las penalizaciones (-10). Si el mago desea concentrar su atención en más de una ubicación a la vez, debe usar el conjuro de Mente 1 "Una mente, dos ideas", página 170, o el de Mente 3 "Multitarea", página 174, para operar de este modo.

Fórmula del Concilio Libre: Collage espacial

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Espacio

Esta fórmula permite a un artesano de la voluntad del Concilio vislumbrar múltiples ubicaciones simultáneamente. Sin bien es posible que tenga dificultades en procesar lo que ve, sí que será capaz de discernir cualquier suceso extraño que tenga lugar, y cualquier cosa que esté evidentemente fuera de lugar en ubicaciones familiares.

Portal (Espacio •••)

Este conjuro crea una distorsión espacial mediante la cual el conjurador (y cualquiera que la use) pueden moverse desde un punto a otro sin atravesar el espacio intermedio. El mago da un paso adelante y "desaparece" de un sitio para llegar a otro, donde "aparece" instantáneamente. Para aquellos que gustan de tales historias, se cree que muchos Despertados sobrevivieron a la caída de la Atlántida mediante este conjuro, abriendo portales a remotos sanctasanctórums donde recuperarse de sus heridas.

Naturalmente, el mago prudente se toma su tiempo para escudriñar el lugar al que se teletransporta (aunque le sea familiar), para cerciorarse de que no hay sorpresas inesperadas.

Práctica: Tejedura

Acción: extendida (dificultad = grado de conexión empática)

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 de Maná

La dificultad viene determinada por la conexión empática del conjurador con el lugar de destino.

Conexión	Éxitos
Íntima	1 éxito
Conocida	2 éxitos
Familiar	3 éxitos
Casual	4 éxitos
Descrita	5 éxitos

Cada turno, una persona de Tamaño 5 o menos puede pasar por el portal (la gente de mayor tamaño emplea dos turnos en encogerse y pasar). Cada éxito añadido a la dificultad permite al mago aumentar el tamaño del portal de forma que pueda pasar una persona adicional por turno.

La entrada y salida de un Portal pueden estar emplazadas en cualquier lugar que permita a una persona de Tamaño 5 o menos la libertad de movimientos suficiente para entrar y salir en un turno. La mayoría de los portales se usan como puertas, con la entrada y la salida perpendiculares al suelo, pero el mago puede ser creativo. Sin embargo, la entrada y la salida deben ser el reflejo la una de la otra en el mismo plano. Por ejemplo, la entrada puede emplazarse debajo de una persona, pero la salida no puede emplazarse de forma que la persona sea proyectada de lado. Debe

apuntar hacia abajo (ya que su lado opuesto apunta hacia arriba).

Hay que tener en cuenta que, a menos que se aplique el conjuro de "Clave de portal", página 195, el mago no puede limitar el uso del porte a otros. Los enemigos que estén cerca también pueden intentar pasar a través del portal. Una persona puede ser obligada a atravesar el portal por la fuerza. Para ello se la debe sujetar mediante una acción de presa (ver "Combate sin armas", páginas 140-142 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**), y luego empujarla persona por el portal usando una maniobra dominante.

Con Espacio 4, este conjuro puede lanzarse con Duración prolongada. Con Espacio 5, puede lanzarse como una acción instantánea (y con factores de Duración avanzados).

Si se emplea en conjunción con Espíritu 4, el portal puede conducir a lugares situados al otro lado de la Celosía. Ver el conjuro "Maestro de los caminos".

Fórmula del Mysterium: Escotilla de escape

Reserva de dados: Manipulación + Investigación + Espacio

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para trasladar a amigos y aliados fuera de sitios peligrosos. Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata a menudo usan su propia versión de la fórmula (Presencia + Investigación + Espacio) para enviar a sus servidores en todo tipo de misiones y recados.

Prohibición (Espacio ●●●)

El mago puede crear una Prohibición para restringir el paso de algo a través de una Protección. (Ver "Protección", página 192).

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Este conjuro es una excepción a las reglas normales de control de conjuros (ver "Control de conjuros", página 109), pues permite al mago añadir una Prohibición a una Protección preexistente (o combinar este conjuro con la Protección en el momento de conjurar esta; ver "Combinar conjuros", página 110).

Cuando se combina con la puntuación apropiada del Arcano que gobierna un determinado fenómeno (digamos, Fuerzas 2 para el fuego o Fuerzas 5 para la radiación nuclear), la Prohibición impide terminantemente que ese fenómeno entre en el área, sea cual sea su forma. Por tanto, un mago con el conocimiento del Arcano apropiado podría impedir el paso de insectos (Vida), objetos metálicos (Materia), espíritus (Espíritu) o incluso de personas (Vida); o de los cuatro a la vez si lo desea.

El objeto de una Prohibición puede ser tan general o específico como desee el mago, desde "todo tipo de energía" (lo que significa que la energía que hay en la ubicación en ese momento permanece allí y ninguna energía nueva puede entrar), pasando por "pedradas" (lo que significa que se pueden introducir piedras si alguien las lleva, pero aquellas que se tiren contra el espacio de la Prohibición son repelidas), hasta "la boa albina de Jerry, Lucifer" (lo que mantiene a esa serpiente, y solo a esa serpiente, fuera de la zona). "Todo tipo de energía" podría recibir una penalización de -3 (y requiere Fuerzas), mientras que "La boa albina de Jerry, Lucifer" posiblemente no reciba ninguna penalización.

Fórmula de la Escala de Plata: Cerrar los caminos

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Espacio

El sanctasanctórum de un mago de la Escala es considerado sacrosanto para este. Por medio de esta fórmula, puede convertirlo en inviolable frente a otros, prohibiendo el paso de objetos inanimados, fuentes exteriores de energía, o incluso seres vivos. Se sabe que los Guardianes del Velo usan la misma fórmula para acordonar áreas potencialmente peligrosas mientras deciden que acción emprender.

Táctica evasiva (Espacio ●●●)

Ahora el mago puede lanzar el conjuro "Intocable", página 191, sobre otros.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná (opcional)

El objetivo gana un punto de armadura por cada punto que el conjurador posea en el arcano de Espacio. Gastando un punto de Maná, la Duración puede incrementarse a un día.

Fórmula del Concilio Libre: Irse por las ramas

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Espacio

Los miembros del Concilio Libre usan esta fórmula para defender a los de su cábala y aliados del tipo de peligros con los que son propensos a encontrarse.

Clave de portal (Espacio ●●●●)

El mago puede ajustar un portal (Ver "Portal", página 194) con algún tipo de desencadenante para activarlo (como una palabra, un gesto determinado, o algo más complejo e inherente a la persona, como la presencia de alguien pelirrojo o de una persona perteneciente a la familia del mago), de forma que el portal solo puede usarlo la persona que active el desencadenante, y de otra forma permanece cerrado. El mago también puede usar la clave de Portal para declarar quién puede (y quién no) pasar por el portal.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: prolongada

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

A diferencia de las reglas normales para control de conjuros (ver "Control de conjuros", página 109), el mago puede lanzar este conjuro sobre un portal preexistente o puede combinar el conjuro con la creación de un portal.

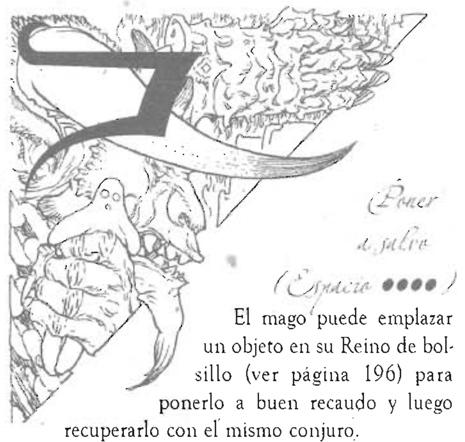
Fórmula de la Escala de Plata: Ajuste del umbral

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Espacio

Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula, tanto como medio para programar sus umbrales espaciales, como para la creación de portales instantáneos cuando la situación se vuelve repentinamente desfavorable.

●●●● Adepto de Espacio

Sin que el espacio me limite, camino por muchos lugares a la vez, y con la ayuda de otras magias puedo interactuar simultáneamente con gentes, lugares y objetos en múltiples ubicaciones. Puedo usar los hilos del espacio para enmarañar a mis enemigos y atarlos a un lugar específico del universo, o viajar sin movimiento, desapareciendo y apareciendo a voluntad a través de la ilusión de la distancia. Puedo entretejer un universo propio y buscar la soledad en su interior, o enviar a ese lugar aquellas cosas que me son queridas, para que esperen allí mi llamada, a salvo de manos ajenas.



Poner a salvo (Espacio ●●●●)

El mago puede emplazar un objeto en su Reino de bolsillo (ver página 196) para ponerlo a buen recaudo y luego recuperarlo con el mismo conjuro.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

El Tamaño del objeto no puede exceder el del universo. El Reino de bolsillo debe existir de antemano o crearse en combinación con este conjuro.

El efecto de este conjuro es duradero, pero si el Reino de bolsillo expira, el objeto aparece en el lugar en que estaba antes de ser enviado. Cualquier persona (o cosa) que esté en el espacio del objeto cuando este reaparece deberá vérselas con un derribo (ver "Derribo", página 150 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**)

Fórmula del Concilio Libre: Espacio de almacenamiento

Reserva de dados: Destreza + Investigación + Espacio

Con el tiempo, algunos de los magos del Concilio Libre descubrieron que sus Puntos de correspondencia terminaban siendo algo así como un almacén para objetos útiles o demasiado valiosos para dejarlos en cualquier lugar del universo. Esta fórmula permite al artesano de la voluntad emplazar objetos inanimados (y en gran número, si llega a ser necesario) en una de las ubicaciones más seguras posibles. Algunos magos de la Flecha Adamantina usan ese tipo de "antilugares" como zulo para almacenar armas.

Reino de bolsillo (Espacio ●●●●)

El mago crea un universo de bolsillo al que puede escapar (con su familiar, si escoge llevárselo consigo, así como con todas las posesiones que desee llevarse). Este "espacio" no tiene ningún tamaño determinado más allá del que le haya impuesto el mago en persona.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

Un éxito otorga al espacio un tamaño de 20 o menos, +10 por cada factor de Objetivo adicional. Sin el uso de otros arcanos (como Fuerzas para la luz), es un "lugar" (un término que debe emplearse con cuidado en este caso) desprovisto de rasgos, dimensiones, energía o límites. Si bien desafía cualquier nomenclatura de colores (ya que no hay otra luz excepto aquella que el mago lleve consigo), la mayoría lo describe como gris y desprovisto de vida. No es ni pequeño ni grande (aunque sin la presencia de otros fenómenos aparte del propio mago tales distinciones son inútiles), sino que simplemente *es*. Aquellos que pertenecen a escuelas de pensamiento esotéricas llaman a estas ubicaciones punto de correspondencia, lugares donde el enigma de la no existencia del espacio se revela al mago.

A menos que se incluya Materia 4 en el conjuro (o se use una vez el mago llega al Reino de bolsillo), acabará por consumir la reserva de aire (el conjuro de Materia transforma las moléculas para reciclar el oxígeno). Puede respirar durante una hora, menos diez minutos por cada punto de Tamaño superior a 5. Puede usarse Vida 5 para crear un efecto místico de soporte vital.

Un mago puede abrir portales (Ver "Portal", página 194) o teletransportarse (ver "Teletransporte", página 197) desde el Reino de bolsillo o hacia él. El mago tiene una conexión empática Conocida con este lugar, a menos que haya pasado como mínimo 24 horas en su interior (lo que requiere una Duración extendida), tras lo cual su conexión se vuelve Íntima.

Si el conjuro de Reino de bolsillo expira mientras el mago está en su interior, aparece en el espacio exactamente en el lugar donde estaba antes de ir al reino. Él y cualquier otro (o cualquier cosa) dentro del mismo espacio en el que aparece deberán vérselas con un derribo (ver "Derribo", página 150 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**).

Si el mago usó el conjuro "Poner a salvo" (ver más adelante) para emplazar objetos en su Reino de bolsillo, estos son expulsados cuando el conjuro que mantiene el reino expira. Aparecen en el mismo espacio que ocupaban cuando fueron enviados al reino. (Si el mago puso cosas en su reino mientras viajaba de aquí para allá a través del mundo, tendrá que volver a visitar esos lugares si quiere recuperar sus objetos... siempre y cuando nadie los haya movido de sitio antes de que llegue).

Fórmula del Concilio Libre: Antiespacio

Reserva de dados: Destreza + Investigación + Espacio

Algunos magos del concilio Libre usan la bolsa de "antiespacio" que proporciona esta fórmula para ocultarse, y a veces como un "hogar lejos del hogar", un refugio para tiempos atribulados. Los magos del Mysterium usan una variante (Compostura + Investigación + Espacio) para acceder a un lugar tranquilo donde descansar, meditar y reflexionar lejos de las distracciones.

Retención (Espacio ●●●●)

Mediante este conjuro, el mago básicamente atrapa un determinado ser u objeto con una maraña de hilos espaciales invisibles, lo que hace que sea incapaz de moverse del lugar.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

El sujeto queda encerrado y no puede salir por sus propios medios, y queda retenido hasta que el conjuro acaba o el mago decide liberarlo (u otra persona con comprensión avanzada de la magia espacial deshace la prisión). Desde el punto de vista del sujeto, cuando este se mueve es incapaz de avanzar en ninguna dirección para salir del confinamiento. Aunque el sujeto no puede ir a ningún lado, sigue obteniendo su Defensa normal contra ataques.

Esta bolsa de hilos espaciales cerrados sobre sí mismos puede ser impuesta directamente sobre un sujeto (en cuyo caso este puede enfrentarse con una tirada refleja de Compostura + Gnosis), o puede ser dispuesta para atrapar a cualquiera que entre en el espacio delimitado por el mago. Con un solo éxito, la Retención cubre un volumen definido de 4 metros cúbicos; con factores de objetivo adicionales se puede aumentar este volumen. La trampa no puede encerrar más volumen que aquel que fue diseñada para encerrar. Si es demasiado pequeña, puede que no sea capaz de encerrar el volumen deseado. Si es demasiado grande, puede que capture individuos y objetos no deseados.

Cuando los hilos se cierran sobre un sujeto, este puede intentar liberarse en el primer turno de contacto con una tirada con éxito de Destreza + Atletismo (acción enfrentada y refleja). Si sus éxitos superan la Potencia del conjuro, se libra de los hilos. (Si es un mago, puede intentar usar contramagia en lugar de esa tirada. Ver página 106.)

Una vez retenido, el sujeto puede intentar liberarse de los hilos con una tirada extendida de Destreza + Atletismo, que tiene lugar una vez por turno con una dificultad igual a la Potencia del conjuro de Retención más los puntos de Espacio del conjurador. Hay que tener en cuenta que un mago con Espacio 4 puede usar el conjuro de Teletransporte (ver más adelante) para liberarse de los hilos.

En conjunción con Muerte 2 o Espíritu 2, Retención afecta (o puede modificarse para afectar) a fantasmas o espíritus en Crepúsculo, respectivamente. Si esos seres tienen poderes que les permiten cruzar la Celosía, pueden evitar ser Retenidos (de la misma manera que un mago que use el conjuro de Espíritu 4 "Maestro de los caminos", página 206). En conjunción con Espíritu 3, Retención puede extenderse para atrapar a seres al otro lado de la Celosía, en el Reino umbrío, haciendo que la huida mediante conjuros o númenes que cruzan la Celosía sea imposible.

Con Espacio 4, este conjuro puede lanzarse con Duración prolongada.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Mosca y araña

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Espacio

Como una araña que enreda a su presa en telarañas, un mago de la Flecha puede usar esta fórmula para atrapar a un enemigo en un lugar, convirtiéndolo en presa fácil. Los guardianes del Velo también usan esta magia para atrapar a testigos que huyen de la escena de un suceso antes de que hagan algo perjudicial.

Teletransporte (Espacio ••••)

El mago puede viajar por el espacio sin moverse y sin necesidad de abrir un Portal (página 194). Usando este conjuro, que es de valor incalculable para espías, mensajeros, guerreros y para casi todo el mundo que tenga razones para salir (o entrar) de un lugar apresuradamente, los magos se trasladan adonde quieren ir, al margen de la distancia que los separe del sitio.

Como en la creación de un portal, el mago prudente primero escudriña el lugar de destino. A veces no hay tiempo para tomar tales precauciones, pese a todo, y el artesano de la voluntad simplemente tiene que confiar en que estará mejor en el otro lugar que en su ubicación actual.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

El mago debe tener una conexión empática con su destino. Cuanto más débil sea la conexión, mayores penalizaciones sufrirá su tirada de conjuración (ver "Conjuros Empáticos", página 99). Una ubicación que esté escudriñando en ese momento es una conexión Conocida (-4). Puede teletransportarse a sí mismo, a su familiar (si tiene) y a cualquier cosa que vista y lleve encima (siempre y cuando no sea demasiado grande; necesita un éxito extra por cada valor de Tamaño superior a 3). Si se lanza en conjunción con Espíritu 4, este conjuro puede teletransportar al usuario a través de la Celosía.

Fórmula del Mysterium: Agujero de gusano

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

A veces usada como ruta de escape y a veces como medio para llegar a ubicaciones de otra manera inaccesibles, esta fórmula también se emplea simplemente como medio de transporte. Los magos de la Escala de Plata que simplemente no quieren recurrir a medios mundanos de transporte a veces hacen uso de esta magia (Presencia + Ocultismo + Espacio)

Ubicuidad (Espacio ••••)

El mago consigue el don de la ubicuidad personal, y puede estar presente en dos o más lugares a la vez. Crea múltiples imágenes de sí mismo, una de las cuales es él de verdad. Sin el uso del Arcano de Mente para efectuar múltiples tareas, esos duplicados son solo eso, reflejos, como los de un espejo, que llevan a cabo las mismas acciones y dicen las mismas cosas simultáneamente. Por lo general, los duplicados son insubstanciales, pero el mago es capaz de escoger en qué ubicación se halla presente en un momento determinado.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 de Maná

El mago puede existir simultáneamente en una ubicación, más una por cada éxito, y puede elegir de manera refleja (cuando le toque actuar según el orden de Iniciativa) cuál de esas ubicaciones es en la que está presente físicamente (mediante una forma de teletransporte personal) cada turno. Solo su verdadero ser puede ser afectado por los ataques; los duplicados no tienen sustancia. El mago usa su conexión empática más débil (la que tenga la mayor penalización frente a conjuros) cuando efectúe cualquier versión de este conjuro. (En otras palabras, si quiere copias de sí mismo en Praga, Reykiavik y Tokio, pero solo ha estado brevemente en Praga, aplica la penalización empática de esa ubicación a la dificultad general del conjuro).

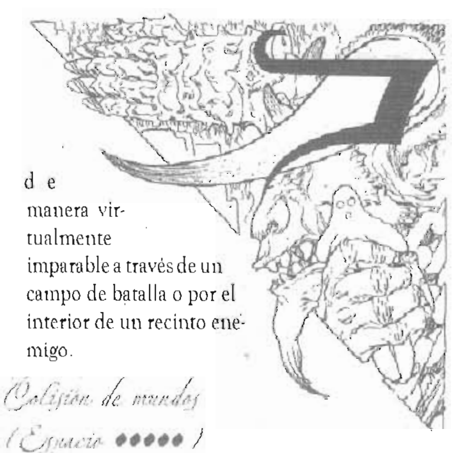
Al usar el conjuro de Mente 3 "Multitarea" (página 174) para crear esas imágenes, el mago puede hacer que uno o más de sus duplicados inmateriales hagan o digan cosas diferentes a las que hace él (según las reglas normales para multitarea). Sin el uso de otro conjuros empáticos, el mago solo puede interactuar con la ubicación en la que se haya presente físicamente, aunque puede percibir (como en "Percepción múltiple espacial", página 194) qué es lo que ocurre en el entorno inmediato de cada una de sus copias.

Con Espacio 4, este conjuro puede lanzarse con Duración prolongada.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Equipo de limpieza

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Espacio

Con esta fórmula, un guardián puede estar en muchos lugares a la vez, moverse sin esfuerzo entre ubicaciones, actuar como un equipo de un solo hombre y contener de manera eficiente y rápida las brechas en el velo. Los magos de la Flecha Adamantina usan la misma fórmula para moverse de manera virtualmente imparable a través de un campo de batalla o por el interior de un recinto enemigo.



Colisión de mundos (Espacio •••••)

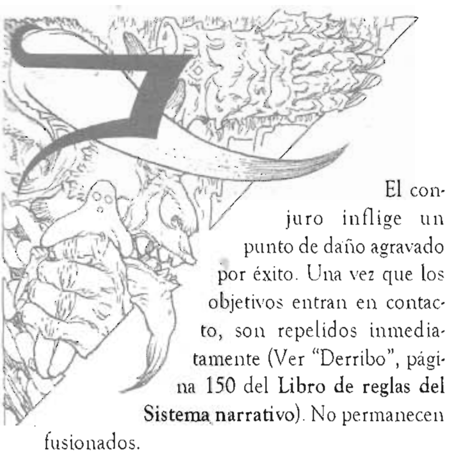
El mago puede obligar a objetos o personas a ocupar el mismo espacio e interactuar físicamente. Cuando dos o más objetos (personas incluidas) se superponen, normalmente son destruidos de una manera bastante espectacular, ya que las estructuras moleculares colisionan y se quiebran. Para los seres vivos, el resultado es, como mínimo, demoledor.

Práctica: Ruptura
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia + Gnosis de manera refleja
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

Puede afectarse a un sujeto por factor de Objetivo. Sin embargo, si uno solo de los objetivos supera la tirada de resistencia enfrentada, la superposición no tiene lugar.

••••• Maestro de Espacio

Con la maestría de Espacio soy capaz de retorcer los mismísimos ejes sobre los que descansa el universo, reduciendo una casa al tamaño de un gato doméstico o extender una carretera solitaria hasta el infinito. Así como soy capaz de estar en varios sitios simultáneamente, puedo convocar objetos, lugares e incluso a otras personas en el mismo espacio, haciendo que coexistan sin sufrir daños o de manera violenta, según mis deseos. Puedo distorsionar el tapiz del espacio sobre sí mismo de maneras que otros apenas pueden imaginar, ocultando mi sanctasanctórum entre sendas desconocidas para los sentidos mortales, o atrapando a aquellos que me ofenden en el interior de un infierno de caminos serpenteantes sin origen ni destino.



El conjuro inflige un punto de daño agravado por éxito. Una vez que los objetivos entran en contacto, son repelidos inmediatamente (Ver "Derribo", página 150 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**). No permanecen fusionados.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Imágenes quebradas

Reserva de dados: Aplomo + Investigación + Espacio contra Resistencia + Gnosis

Al superponer de forma poco sutil los ejes espaciales de múltiples enemigos, un artesano de la voluntad de la Escala es capaz de destruirlos sin importar dónde están situados o cómo se muevan. Los afectados por tales magias a menudo quedan horriblemente mutilados, si es que no mueren inmediatamente. Los magos previenen contra el uso indiscriminado de este conjuro, que puede provocar que quien lo usa se extravíe en la senda de la Sabiduría.

Eje Dimensional (Espacio •••••)

El mago lleva a cabo complejas alteraciones espaciales en un área, haciendo que varias ubicaciones diferentes coexistan en un mismo espacio. Por ejemplo, puede "apilar" múltiples ubicaciones en el espacio, haciendo que coexistan durante tanto tiempo como desee (incluso de manera permanente, si está dispuesto a emplear el tiempo y los recursos para hacerlo). Cuando están estratificados de esa manera, los lugares y las cosas no interaccionan normalmente las unas con las otras: una lámpara, un sofá y un tazón de cereales extraídos de tres lugares diferentes pueden ocupar el mismo espacio sin interactuar. Un observador podría pensar que ve una ilusión óptica y que la perspectiva le gasta una mala pasada. La lámpara, el sofá y el tazón parecen estar a la misma distancia de él, pero seguramente será una equivocación... o eso creerá a menos que posea la visión de mago o sospeche por cualquier otra razón que hay magia presente.

El mago puede hacer que los objetos en el espacio interacciones (normalmente de manera desastrosa); ver "Colisión de mundos", página 197.

Práctica: Creación

Acción: extendida (dificultad = un éxito por ubicación)

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

La dificultad es de un éxito por cada ubicación a solapar. Moverse entre esas ubicaciones apiladas puede ser muy confuso, especialmente cuando se intenta coger un objeto que está en el mismo espacio que otros tres. La persona debe hacer una tirada refleja por Inteligencia + Investigación para interactuar con el espacio que se quiere. Huelga decir que una distorsión de ese tipo, digna de Escher, desata la Incredulidad de los Durmientes.

El mago puede extender el factor de Duración de este conjuro usando los factores avanzados de duración. Ver página 103.

Fórmula del Concilio Libre: Mansión de muchas habitaciones.

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Espacio

Un artesano de la voluntad del Concilio que conozca esta fórmula puede tener toda una mansión de multitud de habitaciones en un apartamento... siempre y cuando, por supuesto, esté dispuesto a soportar que todas las habitaciones están en el mismo espacio. Como mínimo, esta magia sirve para ahorrar espacio, permitiendo al mago "apilar" cantidades tremendas de materiales e interactuar con cada objeto individual mediante el uso del arcano de Espacio.

Encoger/Dilatar (Espacio ••••• + Vida ••, ••• o •••• o Materia ••)

El mago puede distorsionar los ejes espaciales para hacer que un objeto se vuelva más grande o pequeño.

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Resistencia + Gnosis de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

El mago puede disminuir o aumentar el Tamaño de un objetivo en un punto por éxito, hasta un tamaño mínimo de 1 y un máximo de tantos puntos extra como su Gnosis. Un todoterreno puede ser reducido a las dimensiones de un coche de juguete (aunque sea un coche de juguete completamente funcional que pesa quintales). Los magos que llevan a cabo tales alteraciones harían bien en pensar de qué forma afectarán el entorno esos cambios. En el ejemplo del todoterreno, se recomienda no meter el vehículo en una carretera embarrada (donde se hundiría como una piedra en el agua debido a su inmenso peso comprimido en una superficie muy pequeña). Un objetivo agrandado mediante este conjuro no aumenta de peso; todavía será capaz de cruzar por una plancha de madera podrida que soporte su peso o sobre una capa de hielo frágil que cedería ante una masa mayor pero de menor tamaño.

Afectar a una forma de vida menor requiere Vida 2, a una intermedia Vida 3, y a un ser humano Vida 4. Para alterar un objeto se requiere Materia 2.

El factor de especie de un ser está parcialmente basado en el Tamaño y parcialmente en el metabolismo: algunas criaturas son más lentas que otras, aunque su forma de avanzar podría hacer que parecieran más rápidos (como en el caso de elefantes y jirafas). Como este conjuro no afecta al metabolismo, el cambio de Tamaño afecta a la Velocidad de manera parcial. Por cada aumento de dos puntos de Tamaño, se añade un punto de Velocidad. Por cada disminución de dos puntos de tamaño, se resta un punto de Velocidad. Un humano medio (Tamaño 5) que pasa a ser de Tamaño 7 obtiene un +1 a la Velocidad, mientras que sufre un -1 a la Velocidad si pasa a Tamaño 3.

Fórmula de la Escala de Plata: Telar espacial

Reserva de dados: Inteligencia + Medicina (para criaturas vivas) o Pericias o Ciencia (para objetos) + Espacio.

Esta fórmula otorga a un artesano de la voluntad de la Escala la habilidad de aumentar o disminuir los ejes espaciales de cualquier persona, lugar u objeto que pueda afectar. Así, una pequeña bandeja de acero puede ser agrandada hasta que sirva de escudo, una rara reliquia puede ser empequeñecida para pasar inadvertida excepto a los registros mundanos más exhaustivos, o el mago mismo puede alcanzar el doble o más de su tamaño. Dada la utilidad de esta magia, la utilizan magos de todas las órdenes.

Laberinto (Espacio •••••)

El mago puede mutar los ejes dimensionales. Un pasillo puede extenderse durante varios kilómetros (pese al hecho del que el edificio en el que está solo mide 30 metros de lado a lado).

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: Ninguna

Una distorsión espacial simple, que hace que una dirección espacial parezca otra, puede que no conlleve penalizaciones, pero una compleja, como hacer que todos los caminos lleven a un mismo cruce, puede provocar una penalización de -3 o más dependiendo de qué cantidad de espacio es afectada.

El mago es capaz de esculpir el espacio en formas extrañas y demenciales, distorsionándolo de maneras que desafían la percepción. Por ejemplo, el típico recurso de película de terror de hacer que todo camino posible que parte de un lugar vuelva a llevar de vuelta a este es posible de esta manera. Y también lo es hacer que el camino que aparentemente lleva a la tienda que hay más adelante en la calle conduzca en realidad en dirección opuesta. No hay necesidad de decir que este uso del Arcano es extraordinariamente vulgar y puede provocar la locura si se pone en práctica contra una persona de forma suficientemente notoria (harían falta tiradas reflejas de Aplomo + Compostura para que el sujeto se mantuviera calmado y racional).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Camino cortado

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

Diseñada para disuadir a todos menos a los más determinados intrusos, esta fórmula ayuda a un Guardián del Velo a coartar la curiosidad de los Durmientes (y de otros) usando la frustración, el miedo o la desesperación. Los caminos que requieren más tiempo del debido para recorrerse dejan cansadas a las almas inquisitivas y la mayoría pierde pronto el interés. Los senderos que vuelven sobre sí mismos en una especie de cinta de Möbius de pesadilla pueden destruir el coraje e incluso la

cordura de aquellos que no están preparados para ese tipo de experiencias inexplicables.

Saltar espacio (Espacio ●●●●●)

En muchas historias, las moradas de los brujos están escondidas a los ojos de la gente normal y solo se puede acceder a ellas mediante senderos espaciales desconocidos para la mayoría. Este conjuro permite al mago crear un sanctasanctórum de ese tipo, entretejiendo complejas barreras de espacio para protegerse de intrusiones. De hecho, el área elegida solo existe parcialmente dentro del concepto convencional de espacio, oculta dentro de un retorcido nudo de senderos que el visitante debe recorrer de una manera muy específica. De esta forma, aunque la lógica dicte que caminar dos kilómetros en línea recta desde la ribera norte de un río le llevara a uno al sitio donde quiere ir, en la práctica serán 15 kilómetros de vueltas y revueltas, que parecen cubrir más territorio del posible. Tomar una bifurcación equivocada hace que el viajero pierda el camino, lo que implica que debe encontrar la manera de salir (cosa que no tiene por qué conseguir) y empezar de nuevo. Por tanto, a menos que una persona sea *increíblemente* afortunada, debe conocer el camino de antemano para llegar al su destino.

Práctica: Creación
Acción: extendida
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Intentar encontrar el lugar oculto puede llevarse a cabo usando una acción extendida de Inteligencia + Investigación o Supervivencia, con una dificultad igual de la Potencia del conjuro + 1 y 30 minutos de tiempo por cada tirada. Cualquier fallo obliga al buscador a empezar de cero. Un fallo dramático hace que se pierda en el interior de la maraña espacial que rodea al lugar, lo que significa que debe orientarse para volver al punto de partida (una tarea complicada, como mínimo; debe obtener el mismo número de éxitos que lo mandaron a donde está). Una persona con el Mérito Sentido de la dirección (página 101 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**) puede tirar una vez cada 10 minutos de búsqueda en vez de cada 30 minutos.

Fórmula del Mysterium: La casa del bosque

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Espacio

Los magos del Mysterium a menudo se convierten en coleccionistas de tesoros maravillosos, extraños y peligrosos. Esta fórmula les permite proteger sus posesiones y su morada contra intrusiones, confundiendo la percepción y expulsando a posibles ladrones. Los Guardianes también usan esta fórmula para proteger lugares inusuales y fenómenos paranormales de ojos inquisitivos.

Ubicuidad múltiple (Espacio ●●●●● + Vida ●●●● o ●●●●●; opcional: Materia ●●●●● y/o Mente ● o ●●●)

De la misma forma que el sol es una sola cosa y sin embargo su presencia se siente en medio mundo a la vez, un mago con conocimientos avanzados de Espacio y Vida (y, posiblemente con algo de comprensión de Materia y/o Mente) puede estar presente físicamente en varios lugares a la vez. El mago puede, si así lo desea, cortar leña para todo un invierno en una hora, proteger todas las entradas a un edificio o incluso convertirse en una multitud de un solo hombre.

Práctica: Creación
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: varía

Este conjuro es una versión avanzada de "Ubicuidad", página 197. Con la versión de Vida 4 de este conjuro, los duplicados del mago (uno por éxito) son substanciales, aunque extensiones de la misma presencia física. Cuando uno de ellos resulta herido, por ejemplo, todos sienten el dolor y sufren daños a su Salud. (El mago original no sufre daños a menos que sea atacado directamente). Sin la adición del nivel apropiado de Mente (1 o 3 para multitarea), esas copias hacen exactamente lo que hace el mago y todas comparten la misma Defensa (lo que significa que un ataque contra una de las copias hace que la Defensa de todas descienda por igual en el transcurso del turno). Cuesta 1 de Maná añadir multitarea al conjuro, al margen del número de duplicados.

Con la versión de Vida 5, el mago puede crear diferentes clones de sí mismo en distintas ubicaciones, un clon por éxito y por cada punto de Maná. Cada clon tiene su propia Salud y su propia Defensa.

Si el mago quiere que el equipo (objetos diseñados para interactuar con otros seres, como cuchillos o armas de fuego) de sus duplicados tenga sustancia, al margen de la versión del conjuro que use deberá añadir Materia 5 al conjuro y gastar uno de Maná por objeto (lo que da sustancia física a cada copia del objeto que posean todos los duplicados).

Al igual que en la versión más simple, Ubicuidad, se usa la conexión empática más débil (la que tenga la mayor penalización a conjuros) a la hora de lanzar el conjuro.

Fórmula de la flecha Adamantina: Al ritmo del sol

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

Un artesano de la voluntad de la Flecha con esta fórmula se convierte en un verdadero ejército en sí mismo. De la misma manera, un mago del Mysterium que use esta fórmula es un equipo de investigación de una sola persona.

Visiones enloquecedoras (Espacio ●●●●● + Fuerzas ●●●, Mente ●●●●, Tiempo ●●●●)

En ocasiones, la forma más efectiva de lidiar con un enemigo es quebrantar su mente. Algunos magos prefieren la invasión psíquica, otros usan amenazas, mientras que otros prefieren la tortura a la vieja usanza. Un artesano de la voluntad armado con esta magia no necesita recurrir a esos métodos poco delicados. El conjuro exilia a una persona a una bolsa de espacio cerrado en el que la víctima se ve a sí misma reflejada, como en un laberinto de espejos especialmente absurdo. Las imágenes creadas mediante los arcanos de Fuerzas y Tiempo le permiten verse en varios estados de miseria: enloquecida, muriendo de hambre, agonizando por heridas infligidas a sí misma, etc. Huya adónde huya, oye los gritos de su propia voz y lo que cree que son sus propios pensamientos desesperados, que provienen de sus yoes futuros a través del tiempo y el espacio. Los falsos recuerdos y las sugestiones implantadas hacen que un momento parezca durar días.

Es innecesario añadir que el uso de esta magia puede desviar a un mago fácilmente del camino de la Sabiduría.

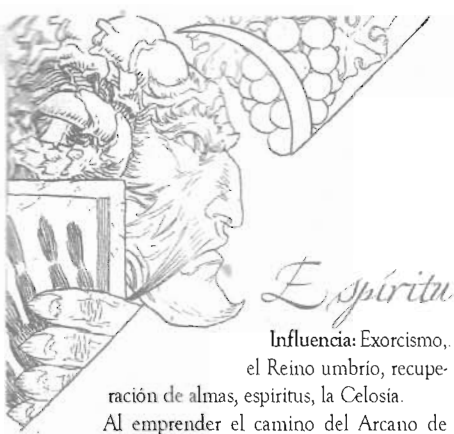
Práctica: Creación y Ruptura
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja.
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

Mientras dure este conjuro, se hace una tirada extendida (con la misma reserva de dados que se usó para lanzarlo) cada 10 minutos, enfrentada de manera refleja a la Compostura + Gnosis de la víctima. Si los éxitos del conjurador superan los de la víctima, cada éxito que sobrepase a los de la víctima hace que esta pierda un punto de Voluntad como efecto de las visiones enloquecedoras. Si la Voluntad de la víctima llega a cero, sufre un trastorno mental grave (ver el **Libro de reglas del Sistema narrativo**, páginas 82-85) y regresa al espacio tiempo normal convertida en ruina llorosa, probablemente incapaz de hacer nada que no sea enroscarse en posición fetal o gritar hasta enmudecer. Tras volver de su aprisionamiento, responderá verazmente a las preguntas que le haga el mago. Si el sujeto tiene éxito en resistirse a una de las tiradas enfrentadas en cualquier momento, regresa a la realidad, conmocionado, pero perfectamente capaz de actuar con normalidad.

Fórmula del Mysterium: Infierno de mil espejos

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espacio

A veces empleada en combate, y otras veces simplemente como castigo, esta fórmula es usada por algunos magos del Mysterium que dan más importancia a los fines que a los medios. Algunos miembros del Concilio Libre tienen su propia versión (Astucia + Ocultismo + Espacio), que usan para arrancarle secretos mágicos a aquellos que rehúsan compartirlos.



Espíritu

Influencia: Exorcismo, el Reino umbrío, recuperación de almas, espíritus, la Celosía.

Al emprender el camino del Arcano de Espíritu, el mago busca convertirse en un intermediario entre reinos. Los magos de Espíritu son a menudo gente pensativa, que reflexiona sobre las consecuencias de sus acciones más allá de lo inmediato... no solo sobre su efecto con el paso del tiempo, sino también sobre las perturbaciones que podrían provocar sus acciones en mundos limítrofes. Muchos magos de Espíritu eran gente religiosa, o al menos creyentes, antes del Despertar, aunque fueran incapaces de expresar qué era lo que sentían, y otros no creían en nada antes de que llegara la revelación que les arrebató su ignorancia. Muchos de los que se dedican a este Arcano están dispuestos a admitir que hay cosas que están más allá de la comprensión de los seres humanos, y se sienten cómodos con esa idea. Obran en las sombras, fuera del alcance de la luz de las hogueras, con pleno conocimiento de que hay cosas temibles ahí fuera, y contentos con ese conocimiento. A diferencia de los magos de Espacio, no abren caminos para otros que vendrán después. La senda de esos magos es una solitaria, que solo emprenden aquellos que aceptan que el mundo es más grande, extraño y peligroso de lo que puede comprender la humanidad.

Reino regente: Naturaleza Primordial

El par tosco/sutil de Vida/Espíritu crea el Arcano dominante para la Naturaleza Primordial, el vasto y ancestral Edén de bosques, montañas, ríos y llanuras donde la Naturaleza reina suprema. Los espíritus son la expresión efímera del par.

Habla de los espíritus (Espíritu •)

El mago puede ver, oír y hablar con los espíritus. También puede detectar su presencia invisible si están ocultos o deciden no mostrarse. A menos que el mago posea algún medio para percibir más allá de la Celosía o para afectar al Reino umbrío, solo podrá conversar con espíritus en el Crepúsculo. (El mago puede hablar a través de la barrera de la Celosía con el conjuro de Espíritu 2 "Mirar a través de la Celosía", página 201.)

El mago también puede ver fantasmas, aunque estos aparecen neblinosos e indistintos y no pude oírlos a menos que use Muerte 1 al lanzar el conjuro. No puede percibir proyecciones mentales en el Crepúsculo a menos que añada Mente 1 al conjuro.

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Los éxitos de este conjuro deben superar la Potencia de cualquier poder (si lo hay) que oculte al espíritu.

Fórmula del Mysterium: Discurso incorpóreo

Reserva de dados: Presencia + Sociedad + Espíritu

Los magos del Mysterium tienen multitud de razones para tratar con los moradores del Crepúsculo (o del Reino umbrío). Algunos espíritus recuerdan la creación (o el lugar final de descanso) de antiguas reliquias, y puede que estén dispuestos a compartir ese conocimiento a cambio de un precio. Por otro lado, algunos espíritus prestan mucha atención a los sucesos del mundo de la carne y pueden ser unos informadores muy valiosos. Esta fórmula permite a un miembro del Mysterium comunicarse con un espíritu que actualmente esté en el mismo plano de existencia que el mago (aunque no garantiza que el espíritu sea amigable o educado en su trato). Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata usan la misma fórmula en sus tratos con entidades del mundo invisible.

Ojo de exorcista (Espíritu •)

Este conjuro permite al mago detectar la presencia de una entidad que está en posesión de un ser terrenal, a menudo con la finalidad de expulsar al espíritu mediante un conjuro de "Exorcismo", página 204. Aquellos que están versados en el mundo espiritual pueden identificar qué tipo de espíritu habita en un individuo determinado, pero esa información no tiene por qué darla el conjuro.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el espíritu tiene la habilidad de ocultarse y desea hacerlo, puede usar ese poder y confrontar sus éxitos directamente contra los del conjuro revelador (la Potencia del conjuro) para intentar permanecer oculto.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Retirar la sombra

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Espíritu

Los Guardianes del Velo han catalogado una gran cantidad de fenómenos que se sabe que cambian repentina e inexplicablemente la apariencia y comportamiento de las personas, a menudo de formas terribles e incomprensibles. Una de las causas más corrientes para este tipo de cambios es la posesión, ya sea por parte de un fantasma, espíritu o algo completamente diferente. Esta fórmula permite a un Guardián detectar la presencia de una entidad efímera que "controla" a un anfitrión. Los magos del Mysterium usan la misma fórmula cuando buscan pruebas de posesión en el transcurso de su trabajo.

Segunda visión (Espíritu •)

El mago obtiene la Visión de mago (ver "Visión de mago", página 96). También puede determinar la fortaleza de la Celosía local (Ver "Fortaleza de la Celosía" página 229)

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En "Resonancia", páginas 225-227 se explican las reglas para escudriñar con este conjuro. El mago gana una bonificación de + 1 dado (al margen del número de éxitos del conjuro) a sus tiradas de escrutinio y percepción para presentir Númenes espirituales o Dones y rituales de hombres lobo, así como locus.

Fórmula de la Escala de Plata: Vista de Salomón

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espíritu

Se dice que el rey Salomón estaba versado en las artes mágicas, un maestro de los reinos espirituales. Esta fórmula permite a un artesano de la voluntad de la Escala emular a ese gobernante de antaño, y percibir las más intrincadas y recónditas expresiones de la magia y la estructura local de la barrera que separa el reino de la carne del reino del espíritu. Magos de todas las órdenes usan esta fórmula, pero los del Mysterium a menudo lo hacen en circunstancias apremiantes (Astucia + Ocultismo + Espíritu)

Susurrar a los espíritus (Espíritu •)

El mago puede susurrar al espíritu que duerme dentro de un objeto material y pedir su ayuda, para que le sea más fácil el uso del objeto. El espíritu no despierta, pero cede un poco de su poder, lo que permite al mago abrir una cerradura de manera más fácil y rápida, tallar una estatuilla de madera con más facilidad y arte, o incluso conducir mejor un coche.

Práctica: Compulsión
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

• Iniciado de Espíritu

Veo las idas y venidas de mis hermanos y hermanas en el reino espiritual. Sé dónde están, ya se escondan en los espacios invisibles o en el interior de seres de carne y hueso. Veo la muralla entre reinos con perfecta claridad y conozco su fortaleza. Hablo la lengua de los espíritus, y mi voz les es conocida.

Cada éxito otorga una bonificación de +1 dado a una única tirada realizada durante la Duración (una escena) del conjuro. Esta bonificación se aplica solo a acciones en las que el objeto pueda tener influencia, como la dirección de un coche y su capacidad para mantenerse en la carretera, pero no el poder de una piedra para lanzarse con más precisión (la piedra no tiene poder sobre el aire).

Ejemplo: Heraldo ha compelido al espíritu de su chevy para que lo ayude en una curva cerrada a la que se acerca. Obtiene tres éxitos en el conjuro, lo que le da + 3 dados en una única tirada para controlar el coche.

Fórmula del Concilio Libre: Echar una mano

Reserva de dados: Manipulación + Sociedad + Espíritu

Algunos magos del Concilio Libre saben que la consciencia existe en formas más diversas de las que conocen la mayoría de los Durmientes modernos. Haciendo uso de la sabiduría tradicional, emplean esta fórmula para hablar con las presencias adormiladas que habitan en la mayor parte de las cosas para pedir ayuda en una tarea que van a emprender. Los magos de la Escala de Plata a menudo son más directos y enérgicos a la hora de lanzar su versión de esta fórmula (Presencia + Sociedad + Espíritu)

•• Aprendiz de Espíritu

Hablo, y mis palabras son escuchadas por los espíritus, que acuden a mi llamada. Toco la muralla invisible que divide al espíritu de la carne, y puedo reforzarla o debilitarla a voluntad. Con mi propia carne desnuda toco a los seres del Crepúsculo.

Escudo efimérico (Espíritu ••)

El mago se protege a sí mismo con una armadura efimérica que lo defiende contra ataques físicos o contra ataques por parte de entidades efiméricas.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por cada punto que posea en al Arcano de Espíritu. Al gastar uno de Maná, la Duración puede prolongarse a un día. La mayoría de los magos suelen lanzar conjuros protectores como este al inicio del día, como parte de sus rituales matutinos. Los éxitos determinan la dificultad de disipar el conjuro.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica no se aplica a los intentos de un oponente de hacer presa sobre el mago (los arcanos de Destino, Mente, Espacio y Tiempo tienen conjuros para eso), ni tampoco a los intentos de un oponente de dominar al mago. Sin embargo, sí que lo protege frente al daño (resta los puntos de armadura de cualquier tirada por maniobra dominante que intente dañar al mago o atacarlo con un arma).

Fórmula de la Flecha Adamantina: Camisa fantasma

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Espíritu

No todas las amenazas son terrenales. Los magos de la Flecha usan esta fórmula para protegerse contra los ataques físicos de los seres nativos del Reino umbrío. Los guardianes del Velo, que también tienen ocasión de encontrarse con espíritus en circunstancias poco amistosas, usan su propia magia (Aplomo + Ocultismo + Espíritu) con el mismo fin.

Invocar espíritu menor (Espíritu ••)

El mago llama a un espíritu, sea uno específico o al más cercano presente dentro del alcance de su percepción. (Si el mago está en el reino material, la llamada convoca a un espíritu Crepuscular cercano, si lo hay. Si está en el Reino umbrío, convoca a un espíritu cercano). Puede convocar a uno o más espíritus que conozca personalmente, o puede especificar un tipo de espíritu de su elección (tres espíritus de pájaros, por ejemplo), o incluso enviar una convocatoria general a *todos* los espíritus a su alcance (gastando uno de Maná, el espíritu más cercano responde). El espíritu acude al mago a la máxima velocidad, aunque no se le puede obligar a viajar más allá de la distancia máxima a la que puede alejarse de su ancla.

La llamada puede ser una amable petición de audiencia o puede ser una compulsión irresistible, a discreción del mago. Muchos espíritus no se toman a bien que los convoquen de la última forma, aunque algunos carecen de la inteligencia suficiente como para molestarse, y otros pueden llegar a admirar la osadía del mago que los llama a su presencia de esa manera exigente y sin titubeos.

Práctica: Gobierno
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Normalmente un espíritu curioso responde a una llamada general o a una convocatoria personal, pero si no desea responder a la llamada hay que hacer una tirada enfrentada y refleja. Este conjuro no permite al mago dar órdenes al espíritu ni obligarlo a manifestarse (ver el conjuro de Espíritu "Controlar espíritu", página 202).

El espíritu convocado debe permanecer cerca del mago durante el resto de la escena, a menos que se le permita marcharse.

Fórmula de la Escala de Plata: Atraer al anfitrión invisible

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Espíritu contra Aguante.

Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata lanzan esta fórmula para convocar espíritus errantes. Algunos efectúan esta llamada como una exigencia, mientras que otros optan por una petición más humilde. En ambos casos, los espíritus que la oyen suelen responder, sea por curiosidad o compulsión. Los magos del Mysterium a menudo usan arcanas fórmulas y signos místicos para llevar a cabo esa llamada (Inteligencia + Persuasión + Espíritu), antes que recurrir a la fuerza de personalidad como hacen los artesanos de la voluntad de la escala.

Mirar a través de la Celosía (Espíritu ••)

El mago puede mirar a través de la Celosía hacia el Reino umbrío, reflejo espiritual del mundo material. Si está en el Reino umbrío, puede usar este conjuro para mirar hacia el reino material.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En el lapso de tiempo del conjuro, el mago puede emprender una acción instantánea para concentrarse y echar un vistazo a través de la Celosía. Toda tirada de percepción queda modificada por la fortaleza de la Celosía (ver "Fortaleza de la Celosía", página 229). Con Espíritu 3, mirar a través de la Celosía puede hacerse como una acción refleja, sin concentración previa.

Fórmula del Mysterium: Vista del más allá

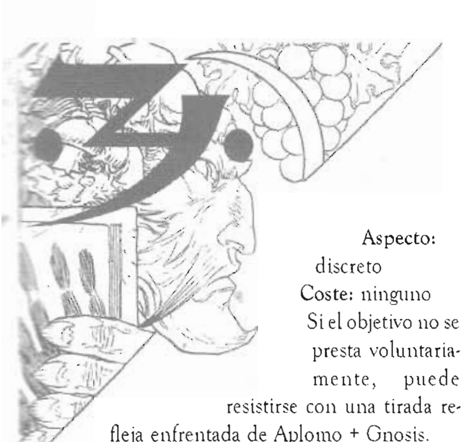
Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Espíritu

El poder para mirar hacia la Sombra es muy apreciado por muchos artesanos de la voluntad del Mysterium. Con esta fórmula, un mago puede observar ese otro mundo, y escrutar sus detalles como si fuera su plano nativo.

Otorgar la segunda visión (Espíritu ••)

Igual que el conjuro de Espíritu 1 "Segunda visión", página 200, excepto que el mago lo lanza sobre otro mago o incluso sobre criaturas sobrenaturales, como fantasmas u hombres lobo. Si el conjuro se lanza sobre un Durmiente, provoca inmediatamente su Incredulidad, aunque la Duración sea menor de una escena.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)



Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el objetivo no se presta voluntariamente, puede resistirse con una tirada refleja enfrentada de Aplomo + Gnosis.

Fórmula de la Escala de Plata: Impartir la mirada del espíritu

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Espíritu

Los miembros de la Escala de Plata usan esta fórmula para otorgar las percepciones del Arcano del Espíritu a aliados de origen sobrenatural, magos o de otro tipo. Los magos del Concilio Libre pueden compartir sus percepciones usando un medio alternativo (Inteligencia + Persuasión + Espíritu).

Punto de poder (Espíritu ••)

El mago puede fortalecer o debilitar la Celosía en un Sagrario

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Cada éxito modifica la fortaleza de la Celosía local en un punto, hasta un límite igual al valor del Sagrario, aunque a este nivel la fortaleza de la Celosía no puede reducirse a cero. Con el conjuro de Espíritu 5 "Controlar Celosía", página 207, se puede hacer desaparecer la Celosía, creando un Margen donde cualquier ser puede cruzar instantáneamente sin necesidad de conjuros.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Cerrar los caminos

Reserva de dados: Aplomo + Supervivencia + Espíritu

Usada más comúnmente por los Guardianes del Velo para hacer que la Celosía sea virtualmente impenetrable en un Santuario, esta fórmula también puede usarse para reducir la fortaleza de esa barrera. En ocasiones, los magos de la Escala de Plata usan esta misma magia para que a sus aliados espirituales les sea más fácil manifestarse.

Recipiente de almas (Espíritu ••)

Igual que el conjuro de Muerte 2 "Recipiente de almas", página 118

Toque vaporoso (Espíritu ••)

Mediante este conjuro el mago gana el poder de interactuar físicamente con espíritus y objetos espirituales en el estado Crepuscular, como el conjuro de Muerte 2 "Toque del sepulcro", página 118. También le permite tocar espíritus y ser tocado por ellos. No puede afectar a fantasmas o proyecciones mentales (para esto necesitaría los arcanos de Muerte y Mente, respectivamente).

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Fórmula del Concilio Libre: Agarrar el más allá

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Espíritu

Los magos del Concilio Libre lanzan esta fórmula para interactuar con los espíritus del Crepúsculo. Mientras estén bajo los efectos de esta magia, pueden entrar en contacto con tales seres, ya sea para ofrecerles una mano amistosa o un puño cerrado. Los magos de la Flecha Adamantina usan la misma magia en defensa de sus cábalas y sanctasanctórums.

Camino espiritual (Espíritu •••)

El mago abre una senda a través de la Celosía, una brecha por donde puede cruzar al Reino umbrío y donde los espíritus del Reino umbrío pueden cruzar hacia el mundo material (aunque quedarán en estado Crepuscular a menos que puedan manifestarse usando sus propios poderes). El mago no puede impedir que otros seres usen la senda, salvo cortándoles el paso por medios físicos o mágicos.

En los días de antaño, según se dice, los mundos del espíritu y la carne eran uno solo y no había necesidad de tales sendas. Ahora, los reinos invisibles están bien ocultos a los ojos de los hombres mortales y solo aquellos que comprenden los secretos de los espíritus pueden derribar las murallas entre la carne y el espíritu.

Práctica: Tejedura

Acción: extendida (dificultad = fortaleza de la Celosía)

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

La dificultad es igual a la fortaleza de la Celosía local (página 229; mínimo un éxito, incluso con una Celosía muy debilitada). Un fallo dramático al lanzar el conjuro significa que el mago no podrá intentar crear un Camino espiritual hasta el día siguiente (24 horas), lo que puede dejarle en una posición precaria si se halla actualmente en el Reino umbrío y está intentando volver al reino material (aunque puede ser traído por el conjuro de otro mago).

Cuando cruza del reino material al Umbrío, el mago aparece en la ubicación del Reino umbrío contigua al lugar que ha dejado atrás en el reino material.

Cada turno, puede usar la senda una persona o espíritu de Tamaño 5 o menos (los seres más grandes emplean dos turnos en cruzar). Cada éxito añadido a la dificultad permite al mago ampliar la senda de forma que puede atravesarla una persona adicional por turno. La senda permanece abierta durante un turno.

Hay que tener en cuenta que el conjurador no puede limitar el uso de la senda; los enemigos cercanos pueden intentar cruzarla. Una persona puede ser obligada a cruzar la Celosía por la senda. Primero hay que apresarla (Ver "Combate sin armas", páginas 140-142 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**), y luego empujarla usando una maniobra dominante. Con Espíritu 4, este conjuro puede lanzarse con Duración prolongada. Con Espíritu 5, puede lanzarse como acción instantánea (y con factores de Duración avanzados).

Fórmula del Mysterium: Hacia las Sombras

Reserva de dados: Aplomo + Supervivencia + Espíritu

Si bien es una empresa peligrosa, en ocasiones la creación de un Camino espiritual es necesaria para los magos del Mysterium. Mediante esa senda, un artesano de la voluntad y su cábala al completo pueden entrar en el Reino umbrío, o se puede traer al mundo de la carne a un residente de ese plano.

••• Discípulo de Espíritu

Camino en mundos invisibles, compañero e igual de los mismísimos dioses. Hablo con dulces palabras a lo que duerme, y así despierto a los espíritus inferiores de la materia y la vida sin mente. Curo las heridas de mis parientes invisibles con palabras amables y manos sanadoras. Expulso espíritus oscuros y fantasmas por igual, y estoy escudado contra sus artimañas. He forjado un vínculo con mi familiar, un amigo y aliado.

Controlar espíritu (Espíritu •••)

El mago puede obligar a un espíritu a llevar a cabo una acción. Por cada éxito obtenido se le puede ordenar una acción simple ("¡Ataca!"; "¡Huye!"; "¡Quédate ahí!").

Práctica: Gobierno

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Las órdenes complejas requieren múltiples éxitos. Por ejemplo: "¡Ve a la mansión de la Condesa, roba el diamante Borgia y tráemelo!" requeriría tres éxitos.

Si el espíritu no ha completado la acción al término de la Duración del conjuro, no tienen por qué completar el trabajo.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Corona de los Incarna

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Muerte contra Aguante

Las relaciones de la Flecha Adamantina con los espíritus a menudo son tan marciales como las que tienen con los demás magos. Esta fórmula no es una excepción, y los magos de la Flecha la usan para alistar a los espíritus como soldados en sus guerras. El Mysterium usa una fórmula similar para detener los ataques de espíritus guardianes.

Dañar espíritu (Espíritu ●●●)

El mago puede dañar el Corpus de un espíritu.

Práctica: Deshilado

Acción: instantánea; restar el Aguante del objetivo

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El espíritu debe manifestarse en el reino material o existir en el Crepúsculo (en cuyo caso el mago debe ser capaz de tocarlo, usando un conjuro como "Toque vaporoso", p. xx247). El conjurador debe tener Espíritu 4 para poder atacar a un espíritu a través de la Celosía (y su reserva de dados para conjuros recibe una penalización basada en la fortaleza de la Celosía).

Se inflige un punto de daño letal por cada éxito. Con Espíritu 4, el daño puede ser agravado con el gasto de 1 de Maná.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Golpear lo invisible

Reserva de dados: Fuerza + Atletismo + Espíritu – Aguante

Ya no es necesario usar armas para golpear a través de la Celosía, o conjuros que atraigan a los espíritus al mundo material, esta fórmula permite a un mago de la Flecha Adamantina atacar directamente a la sustancia efimérica de un espíritu. Los guardianes del Velo usan esta misma fórmula cuando se hace necesaria una intervención directa.

Despertar espíritu (Espíritu ●●●)

El artesano de la voluntad aprende la forma de despertar a los espíritus durmientes de los objetos. Esos objetos o lugares entonces obtienen cierto grado de consciencia que aumenta con el tiempo, el uso y el cuidado. Los objetos despertados pueden usarse para afectar a los seres en el Crepúsculo o al otro lado de la Celosía.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

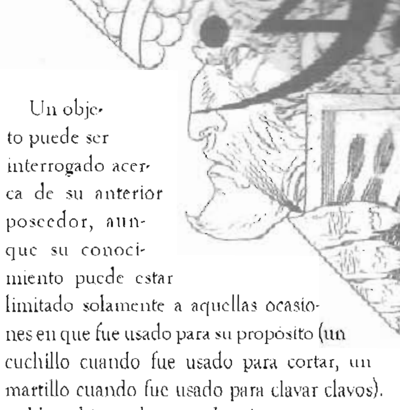
Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Un objeto despertado empieza como un espíritu de Rango 1 (ver las páginas 259-260), pero puede crecer en poder con el tiempo. Puede usarse para afectar a seres Crepusculares, y se le puede convencer para que use sus Númenes en beneficio del mago. A menos que llegue como mínimo a Rango 3, solo actúa de acuerdo con su naturaleza simple y no hace nada que no esté normalmente relacionado con su influencia. Un bate de béisbol desea ser usado para golpear cosas y un refugio antiaéreo quiere proteger a la gente.





Un objeto puede ser interrogado acerca de su anterior poseedor, aunque su conocimiento puede estar limitado solamente a aquellas ocasiones en que fue usado para su propósito (un cuchillo cuando fue usado para cortar, un martillo cuando fue usado para clavar clavos).

Un objeto despertado tiene una presencia efimérica en el Crepúsculo. Si es destruido en el mundo material, su presencia efimérica se envía al Reino umbrío, donde permanece durante un tiempo antes de volver al estado durmiente.

La mayoría de los magos asignan factores de Duración extra a sus conjuros, lo que permite a los espíritus despertados subir de Rango.

Fórmula del Concilio Libre: Sacar del letargo

Reserva de dados: Manipulación + Persuasión + Espíritu

Los magos del Concilio Libre usan esta fórmula para despertar a los espíritus durmientes que habitan en los objetos y lugares. Una casa o sanctasanctórum mejorados mediante el uso sensato de esta fórmula cuidan de sus habitantes por voluntad propia, y los objetos alterados de esta manera pueden usarse para interactuar con el mundo efimérico. Los magos de la Escala de Plata a menudo optan por convencer (Presencia + Persuasión + Espíritu) a esas presencias para que despierten, en vez de convencerlas sutilmente para que sirvan al mago.

Escudo numinoso (Espíritu ●●●)

El mago crea una protección personal contra los poderes espirituales y los Númenes.

Práctica: Protección

Acción: instantánea

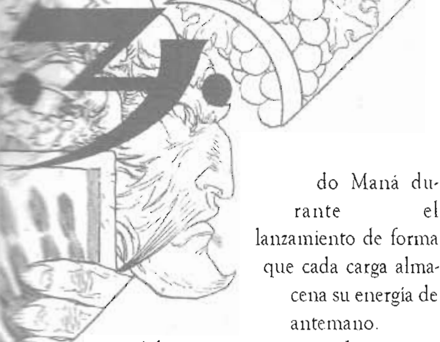
Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: Discreta

Coste: 1 Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por cada punto que posea en el Arcano de Espíritu. Gastando 1 de Maná, la Duración puede extenderse a un día. Esta armadura funciona solo contra poderes espirituales, como los Númenes o los Dones y rituales de los hombres lobo.

Un Escudo numinoso requiere uno de Maná cada vez que sufra un ataque. Si el mago no quiere (o no puede) emplear el Maná, el escudo no proporciona ninguna armadura contra el poder atacante, aunque el escudo continúa existiendo hasta que expire su Duración, por lo que puede ser activado más tarde. Entre otras cosas, este conjuro permite a un mago usar el Escudo numinoso de manera selectiva, bloqueando poderes hostiles pero permitiendo la actuación de poderes amistosos. Los magos a menudo invisten a sus escudos con cargas, invirtien-



do Maná durante el lanzamiento de forma que cada carga almacena su energía de antemano.

Además, un mago puede usar un contraconjuro para impedir que lo afecte un poder espiritual. Ver "Contraconjuro", página 106.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Protección efimérica

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Espíritu

Una valiosa herramienta para los artesanos de la voluntad de la Flecha que esperen sufrir ataques espirituales. Esta fórmula protege frente a las habilidades paranormales de tales seres de la misma forma que el Arcano Cardinal protege contra la magia. Los magos de la Escala de Plata usan magias similares (Compostura + Ocultismo + Espíritu) cuando son conscientes de una amenaza efimérica.

Exorcismo (Espíritu ●●●)

El mago puede exorcizar a un espíritu en posesión de un cuerpo o un fantasma que encanta una casa, obligándolos a salir del cuerpo que poseen o liberándolos de su ancla inanimada.

Práctica: Tejedura

Acción: extendida (dificultad = la Voluntad del espíritu) y enfrentada; el objetivo tira Poder + Aguante de manera refleja.

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

El número de dificultad es igual a la Voluntad del espíritu o fantasma. El espíritu o fantasma obtiene una tirada enfrentada de Poder + Resistencia. Si la posesión o el encantamiento están causados por un conjuro Despertado (usando "Posesión Espiritual", página 207, "Ligar Espíritu", página 206 o el conjuro de Muerte 4 "Casa Encantada", página 122), el mago tendrá que disipar el conjuro en vez de exorcizarlo.

Hay que tener en cuenta que en el caso de los Poseídos por Espíritus (ver **Hombre Lobo: El Exilio,** páginas 242-244), el mago puede expulsar al espíritu del cuerpo de un anfitrión Urgido pero no de uno Reclamado. (Sin embargo, sí que puede usar el conjuro de Espíritu 5 "Moldear espíritu", página 208, para separar los espíritus fusionados).

Fórmula de los Guardianes del Velo: Expulsados de la carne

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Espíritu contra Poder + Aguante

Usado a menudo en conjunción con cánticos de poder, invocaciones a los poderes divinos y similares, los Guardianes se sirven de esta magia para expulsar a entidades espirituales que poseen a un anfitrión terrenal.

Invocar espíritu mayor (Espíritu ●●●)

Por medio de este conjuro, un mago puede convocar a un espíritu del Reino umbrío de cualquier poder, le sea conocido o desconocido. Es más fácil y normalmente más seguro llamar a entidades conocidas, pero a veces los magos no se pueden permitir el lujo de hacer las cosas de la manera más fácil o segura.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El rango del espíritu objetivo acarrea penalizaciones a la tirada de conjuración. Ver "La jerarquía espiritual", página 259. Los espíritus invocados a la fuerza casi siempre se muestran resentidos y pueden estar furiosos. A menos que el espíritu disponga de algún medio de manifestarse o de atacar a través de la Celosía, no puede hacer nada que no sea quedarse hasta el final del conjuro. Hay que señalar, sin embargo, que este conjuro no otorga ningún tipo de protección contra lo que se haya invocado.

Este conjuro no es una invocación a distancia, ya que no teletransporta al espíritu a presencia del mago. El alcance, como en todos los conjuros, es el de la percepción sensorial del mago, a menos que use Espacio 2 para extender el alcance de sus sentidos. Si el espíritu tiene un poder que le permite teletransportarse, debe usar esa habilidad para acudir ante el mago. De lo contrario, viaja a la máxima velocidad, a menos que la Duración expire antes de que haya terminado su viaje. El uso de Espacio 5 en conjunción con este conjuro puede hacer aparecer al espíritu en la ubicación espiritual contigua al mago (pero se necesita Espíritu 4 para traerlo desde el otro lado de la Celosía).

El espíritu convocado debe permanecer cerca del mago hasta finalizar el conjuro, a menos que el conjurador le permita marcharse.

Fórmula de la Escala de Plata: Susurrar a los antiguos

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Espíritu contra Aguante

Una hechicería tradicionalmente empleada en las leyendas y mitos de casi todas las culturas, esta fórmula es usada por la Escala de Plata para obtener audiencia con los espíritus. Los Guardianes del Velo a veces hacen uso de su propia magia (Manipulación + Persuasión + Presencia) para llamar a entidades ultraterrenas para interrogarlas, o en el peor de los casos, para tomar medidas contra ellas.

Llegar al otro lado (Espíritu ●●●)

El mago puede alcanzar físicamente el otro lado de la Celosía, tocando y pudiendo ser tocado por seres y objetos del Reino umbrío. Si bien este contacto puede ser peligroso (si se usa en las cercanías de un espíritu hostil con muchas armas naturales), también puede permitir a un mago interactuar con el reino espiritual cuando no quiere cruzar la Celosía o es incapaz de hacerlo. El mago podría, por ejemplo, coger un objeto del Reino umbrío y moverlo a algún lugar más conveniente (siempre y cuando ninguna entidad del Reino umbrío lo agarre e intente llevárselo), o podría hacer un gesto reconfortante poniendo la mano sobre un aliado espiritual cuando este está nervioso o dolorido. El artesano de la voluntad también puede usar esta habilidad para golpear a seres peligrosos con los puños (o con un arma despertada mediante el conjuro "Despertar espíritu", más adelante) y (con suerte) permanecer a salvo de cualquier medio de ataque por parte de las entidades hostiles.

Este conjuro también permite al mago tocar el mundo material desde el Reino umbrío.

Práctica: Tejedura

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

En el lapso de tiempo del conjuro, el mago puede interactuar con las manos a través de la Celosía según lo desee. Debe tener algún medio para percibir aquello con lo que interactúa (como el conjuro "Mirar a través de la Celosía", página 201), o actuará a ciegas.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Golpear las sombras

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Espíritu

Extendiendo sus manos a través de la Celosía para hacerse con un arma efimérica o para atacar a un espíritu, el mago de la Flecha no deja que nada se interponga en el cumplimiento de su deber, ni siquiera la distancia entre los mundos. La fórmula otorga al artesano de la voluntad la habilidad para penetrar la barrera entre la carne y el espíritu. Los magos del Mysterium a menudo usan su propia versión (Astucia + Atletismo + Espíritu) para interactuar libremente con el entorno efimérico.

Pacto familiar (Espíritu ●●●)

El mago puede forjar un pacto personal con un familiar.

Práctica: Tejedura

Acción: extendida (dificultad = puntos de Méritos)

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná

El Mérito "Familiar" (página 72) ofrece más detalles. El objetivo debe tener el Mérito para reforzar el vínculo. Ese vínculo no puede ser disipado. Solo se puede tener un pacto por persona con un único familiar a la vez.

El conjurador debe ser capaz de ver y hablar con el espíritu deseado (ver "Habla de los espíritus", página 200, y debe ser capaz de tocarlo durante una tirada extendida (Ver "Toque vaporoso", página 202). El objetivo de este conjuro no puede ser un espíritu en el Reino umbrío. Primero hay que traerlo desde el otro lado de la Celosía para que se convierta en un espíritu Crepuscular, bien mediante petición o coacción (ver "Controlar espíritu", página 202). El espíritu no puede ser obligado a aceptar el vínculo familiar por medios mágicos. Debe aceptar voluntariamente el acuerdo.

Fórmula del Mysterium: Vínculo de almas

Reserva de dados: Manipulación + Sociedad + Espíritu

Complementada mediante conversaciones, ruegos e incluso amenazas y sobornos, esta fórmula permite a un mago del Mysterium establecer un vínculo que una a un artesano de la voluntad con su familiar. Los magos de todas las órdenes usan esta magia, ya que los familiares son populares entre los Despertados.

Restaurar Corpus (Espíritu •••)

El mago puede sanar el Corpus de un espíritu.

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: duradera
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno

El espíritu debe manifestarse en el reino material o existir dentro del Crepúsculo (en cuyo caso el mago debe poder verlo, usando un conjuro como "Toque vaporoso", página 202). El conjurador debe tener Espíritu 4 para poder sanar a un espíritu a través de la Celosía (y su reserva de dados de conjuración queda penalizada por la Fortaleza de la Celosía).

Se restaura un punto de daño de Corpus por cada éxito.

Fórmula del Concilio Libre: Curación espiritual

Reserva de dados: Compostura + Empatía + Espíritu

Los artesanos de la voluntad del Concilio Libre usan esta fórmula para reparar los daños sufridos por la carne insustancial de los espíritus. Tal magia puede ser una poderosa herramienta de regateo cuando se trata con tales entidades, aunque no todos la usan con ese tipo de fines interesados. Después de todo, esta magia también puede reparar los daños sufridos por un familiar inmaterial. La variante del Mysterium de esta fórmula (Aplomo + Empatía + Espíritu) usa diferentes métodos para lograr el mismo efecto.

Restaurar alma perdida (Espíritu •••)

El mago puede restaurar un alma robada o segada. Un mago con Muerte 3 puede segar un alma (Ver "Segar el alma del durmiente", página 122), y ciertos espíritus tienen poderes que les permiten robar almas. El mago debe tener el alma y a su dueño original a mano, a menos que tenga una conexión empática de Espacio 2 con ambos (o un Portal espacial que trascienda las distancias y le permita teletransportar una hacia el otro). Recuperar el alma puede ser peligroso, ya que normalmente requiere una confrontación con el ser que se la llevó y que puede tener protecciones para impedir que se la arrebaten.

Práctica: Tejedura
Acción: extendida (dificultad = número de semanas que el alma lleva perdida)
Duración: duradera
Aspecto: Discreta
Coste: ninguno

Fórmula de los Guardianes del Velo: Restaurar la luz robada

Reserva de dados: Presencia + Empatía + Espíritu

No todas las tareas de un Guardián son desagradables, aunque a veces pudiera parecerlo. Esta fórmula permite a un mago devolver un alma a su dueño legítimo.

> •••• Adepto de Espíritu
>
> Puedo aprisionar espíritus y atarlos con acero, piedra o carne según mis deseos. Puedo guiar a los magos jóvenes en los primeros pasos de su contacto con lo espiritual, y puedo cruzar la barrera entre mundos sin necesidad de sendas.

Bolsita medicinal (Espíritu ••••)

El mago puede crear un objeto capaz de almacenar Esencia.

Práctica: Modelado
Acción: extendida (dificultad = capacidad de Esencia)
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná

Cualquier objeto puede servir como bolsita medicinal (en realidad, ni siquiera tiene que ser una bolsita, puede ser una roca o incluso un cuchillo), pero las bolsas creadas a partir de materiales orgánicos (cuero, hueso, fibras vegetales) son mejores. El plástico y el metal reciben una penalización de -1 dado al conjuro. El número de dificultad es de un éxito por cada punto de Esencia que pueda contener la bolsa, hasta un máximo igual a Gnosis + Espíritu del personaje.

Hay que tener en cuenta que la bolsa no tiene ningún punto de Esencia hasta que no se le introduzca. Cualquier mago puede usar la Bolsita medicinal lanzando el conjuro "Cadena sacramental", descrito a continuación, y almacenar Esencia o extraerla de la bolsa.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Cornucopia

Reserva de Dados: Inteligencia + Pericias + Espíritu

Los Guardianes a veces crean esas bolsas de forma que siempre tengan a mano algún medio para tratar con espíritus problemáticos. Los magos del Mysterium también emplean esta fórmula; les proporciona un lugar donde guardar parte del botín conseguido en sus exploraciones.

Cadena sacramental (Espíritu ••••)

El mago puede canalizar Esencia extraída de un espíritu o locus (o una Bolsita medicinal) y dársela a otro espíritu o almacenarla en algo que pueda contenerla.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea; restar el Aguante del objetivo
Duración: duradera
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Se canaliza un punto de Esencia por cada éxito.

Con Cardinal 4, el conjurador puede convertir la Esencia en Maná para uso propio o canalizarla hacia otro mago o fuente que pueda contenerla.

Fórmula del Mysterium: Oro espiritual

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Espíritu – Aguante

Los magos del Mysterium exploran territorios ricos en Esencia, como locus guardados por espíritus u hombres lobo. Este conjuro hace que esas incursiones peligrosas valgan la pena, pues les proporciona algo con lo que comerciar en sus tratos con los espíritus.

Crear fetiche (Espíritu ••••)

El mago invita u obliga a un espíritu a tomar residencia en un objeto de forma que le presta sus poderes a ese objeto y crea un fetiche. Tales seres (para los que se preocupan por esas cosas) a menudo desean ser emplazados en objetos que sean apropiados a su naturaleza, y otorgan el uso de sus Númenes a cualquiera que los coja. Así, un espíritu del fuego puede habitar en una daga de obsidiana, o un espíritu sanador puede poseer un recipiente concebido para contener agua. El espíritu sigue usando su propia Esencia para alimentar sus poderes y puede revertir a un estado durmiente si se excede en sus habilidades. Un espíritu que haya sido obligado por la fuerza a entrar en un fetiche lucha por liberarse, con gritos que pueden ser oídos por cualquiera que tenga percepción espiritual activa.

Práctica: Modelado
Acción: extendida (dificultad = Rango del espíritu) y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

El espíritu debe ser vinculado a un objeto material. La dificultad del conjuro es igual al Rango del espíritu.

El mago debe primero encontrar un espíritu apropiado, por lo general buscándolo, llamándolo o invocándolo desde el Reino umbrío. La conveniencia de un espíritu depende de lo que el mago quiera que haga el fetiche. Si quiere disparar flechas flamígeras contra sus enemigos o simplemente fabricar un hornillo portátil, entonces necesita un espíritu del fuego. Ligar un espíritu del agua no le permitirá prender sus flechas o calentarse en las noches frías. Encontrar un sujeto apropiado a

A menudo requiere investigar al espíritu para asegurarse de que puede hacer lo que quiere el mago. Este estudio suele exigir algún tipo de biblioteca ocultista o de formación anterior en el tema. Si el Narrador lo cree necesario, puede pedir una tirada de Inteligencia + Academicismo u Ocultismo para que el mago pueda identificar a un espíritu apropiado.

El espíritu libera sus Númenes solo cuando el fetiche se activa; el resto del tiempo permanece dormido. Cuando quiera usar sus poderes, el usuario debe pedírselo u ordenárselo al espíritu. Esto se lleva a cabo de manera no verbal, mediante una tirada de Gnosis + Espíritu (acción instantánea). Los éxitos permiten al mago usar el fetiche durante la siguiente escena. Un fallo significa que el espíritu permanece dormido. Un fallo dramático significa que el espíritu se enfada y no responde como mínimo durante toda la escena siguiente. Los poderes de los espíritus no provocan Paradojas o Incredulidad. Los espíritus son nativos del Mundo caído y no provocan las mismas reacciones que la magia Celeste.

Si el objeto material de un fetiche es destruido, el espíritu queda libre y se convierte en un ser Crepuscular. Si posee los Númenes apropiados, puede volver al Reino umbrío por sus propios medios. Si no, está atrapado en el Crepúsculo hasta que pueda encontrar un Margen o un mago (u otro ser sobrenatural) que pueda ayudarlo a cruzar al otro lado.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Flecha de los dioses

Reserva de dados: Aplomo + Persuasión + Espíritu contra Aguante

Mediante esta fórmula, los artesanos de la voluntad de la Flecha imbuyen armas y otros objetos útiles con los poderes de los espíritus, con o sin el consentimiento de tales entidades. Los magos de la Escala de Plata usan un método diferente (Presencia + Persuasión + Espíritu) para el mismo fin.

Donar esencia (Espíritu •••• + Cardinal ••••)

El mago puede convertir Maná en Esencia y canalizarla a un espíritu.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Si el espíritu no desea la Esencia (puede que considere que es dañina para él), puede resistirse con una tirada de Aguante refleja. Cada éxito permite al mago convertir un punto de Maná y canalizarlo como Esencia. A menos que posea medios para extraer el Maná de otra fuente (como con el conjuro de Cardinal 5 "Extraer Maná", deberá gastar su propio Maná.

Fórmula del Mysterium: Palabra de honor

Reserva de dados: Presencia + Sociedad + Espíritu

Los magos del Mysterium usan esta fórmula para demostrar a los espíritus escépticos que su juramento y palabra son fidedignos, normalmente para intentar convencerlos de que se introduzcan en un fetiche o se conviertan en su familiar.

Espíritu guardián (Espíritu ••••)

Este conjuro permite a un mago ligar a un espíritu guardián a una persona, objeto o lugar. La entidad custodia a la persona, objeto o lugar al máximo de sus capacidades, protegiéndolo con los poderes de que dispone. Si bien los espíritus débiles poseen pocos poderes, son fáciles de ligar. Los espíritus fuertes son difíciles de anclar con este conjuro, pero suelen tener muchas habilidades a su disposición.

Práctica: Modelado

Acción: extendida (dificultad = Rango del espíritu) y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

La dificultad es de un éxito por Rango del espíritu. Hay que tener en cuenta que si el mago lleva a cabo el conjuro con duración indefinida (Espíritu 5), es casi seguro que se ganará la enemistad eterna del espíritu que se vea obligado a servir contra su voluntad.

Fórmula del Mysterium: Cuida de la casa

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Espíritu contra Aguante

Usando su fuerza de personalidad y cierta dosis de inteligencia, un miembro del Mysterium puede ligar a un espíritu para que defienda a una persona, lugar o cosa. Los magos del Concilio Libre usan una magia similar, aunque sus métodos se consideran menos agresivos.

Ligar espíritu (Espíritu ••••)

El mago puede ligar un espíritu al mundo material. En algunos casos, esto significa atar a la criatura a una ubicación determinada (lo que puede ser una forma de encarcelamiento o incluso de tortura). Cuando se lleva a cabo con duración infinita (con Espíritu 5), este conjuro puede confinar a un ser en un lugar para siempre (normalmente algún lugar apartado y bien protegido contra intrusiones), a menos que alguien lo libere usando otras magias.

Práctica: Modelado

Acción: extendida (dificultad = Rango del espíritu) y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

La dificultad es de un éxito por cada rango del espíritu.

Fórmula de la Escala de Plata: Cadenas de niebla

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Espíritu contra Aguante

A veces usada como recompensa, pero normalmente como castigo, esta fórmula permite a un mago de la Escala de Plata ligar una entidad espiritual al mundo material (aunque el Espíritu estará en estado Crepuscular, a menos que sea capaz de manifestarse). La mayoría de los espíritus teme el confinamiento y hará lo que se les pida con tal de evitarlo. Los artesanos de la voluntad de la Escala, sin embargo, advierten a sus estudiantes de que usen esta cruel magia más como un escalpelo que como un martillo: solo muy de vez en cuando, y solo cuando sea *absolutamente* necesario. Los espíritus tienen memorias muy largas. Los magos del Mysterium usan una fórmula similar cuando llevan a cabo sus ligazones.

Maestro de los caminos (Espíritu ••••)

El mago puede controlar el acceso a los Caminos espirituales que crea para cruzar la Celosía, como se describe en "Camino espiritual", página 202. También puede cruzar la Celosía por sí mismo sin necesidad de crear un Camino espiritual.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná

El mago puede decidir quién puede cruzar sus Caminos Espirituales. Es una habilidad que posee.

No necesita lanzar este conjuro para tener poder sobre cualquier Camino espiritual que cree.

Para lo que sí lanza este conjuro es para acceder a la Celosía sin necesidad de un Camino espiritual. Hacerlo cuesta un Maná y la tirada se modifica por la Fortaleza de la Celosía.

Fórmula del Mysterium: Portal Umbrío

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Espíritu

Con esta fórmula, un artesano de la voluntad del Mysterium puede controlar quién y qué tiene permiso para cruzar los caminos que cree a través de la Celosía, o puede simplemente cruzar sin necesitad de tal umbral. Los Guardianes del Velo usan una magia muy parecida (Compostura + Ocultismo + Espacio) en sus obras.

Posesión espiritual (Espíritu ••••)

El magó puede hacer que un espíritu posea el cuerpo de una criatura viviente.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja.

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

El espíritu objetivo gana el Numen de Posesión (página xx212 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**) si no posee de antemano ese poder, y debe usarlo para poseer a un objetivo indicado.

Cuando una persona poseída va a ser obligada a hacer algo totalmente contrario a sus creencias, se hace una tirada refleja y enfrentada de Aplomo + Compostura para permitirle recuperar el control y expulsar a la entidad. Los éxitos de la tirada se comparan con los que obtuvo el espíritu en la tirada de posesión. Un espíritu poseedor retiene todos sus poderes aplicables, pero no tiene acceso a ninguna de las habilidades paranormales de su anfitrión excepto aquellas puramente físicas. (Por tanto, un espíritu que posea a un vampiro anciano con una Fuerza de 6 tiene acceso a esa característica, pero no puede usar las habilidades sobrenaturales del vampiro para aumentar más su poderío físico, y no puede usar ninguna de las habilidades telepáticas o de dominación mental de su anfitrión). Hay que tener en cuenta también que vincular por la fuerza a un espíritu (ya sea a una persona, lugar u objeto) podría constituir un acto de crueldad capaz de erosionar la Sabiduría del mago.

Fórmula de la Escala de Plata: Doma del caballo

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Espíritu

Los magos de la Escala usan esta fórmula por muchas razones. Un enemigo poderoso puede ser transformado en un aliado al permitir que un espíritu amigo lo posea, por ejemplo, o se puede desacreditar a un Durmiente problemático haciendo que parezca un loco delirante. Los magos del Concilio Libre usan un método diferente (Inteligencia + Persuasión + Espíritu), pero el efecto es el mismo.

Regalar familiar (Espíritu ••••)

El mago puede forjar un pacto con un familiar para otro mago. Así es como los magos más inexpertos (aquellos que empiezan con el Mérito de Familiar) consiguen tales compañeros.

Práctica: Modelado

Acción: extendida (dificultad = puntos de Mérito)

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná

Ver "Pacto familiar", página 204. El objetivo paga el coste del Mérito. Este conjuro usa los factores de Duración avanzados. El vínculo familiar no puede imponerse a un mago y a un espíritu; ambas partes deben prestarse voluntariamente.

Fórmula de la Escala de Plata: Dádiva del mentor

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Espíritu

Con esta fórmula, un mago de la Escala puede vincular a otro artesano de la voluntad con un familiar, siempre y cuando ninguno tenga de antemano un vínculo de ese estilo y ambas partes se presten voluntariamente. Los magos del Mysterium otorgan familiares a sus aprendices por medio de su propia variante de la fórmula (Inteligencia + Persuasión + Espíritu)

Controlar Celosía (Espíritu •••••)

El mago puede incrementar o disminuir la Fortaleza de la Celosía como en el conjuro de Espíritu 2 "Punto de poder", página 202, pero sin necesidad de un Santuario. Puede hacer desaparecer la Celosía local por completo o, por el contrario, volverla virtualmente impenetrable.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Fórmula de los Guardianes del Velo: Guardia entre los mundos

Reserva de dados: Aplomo + Supervivencia + Espíritu

Una versión más potente y versátil del conjuro "Punto de poder", los Guardianes del Velo usan esta magia con los mismos fines.

Corte espiritual (Espíritu •••••)

Este conjuro permite a un mago crear una corte espiritual propia, en la que el mago posee el Rango de "noble". La corte puede estar poblada con cortesanos, agentes de las ley, espías, sicofantes y demás personajes.

Práctica: Creación

Acción: extendida (dificultad = Rango espiritual deseado)

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

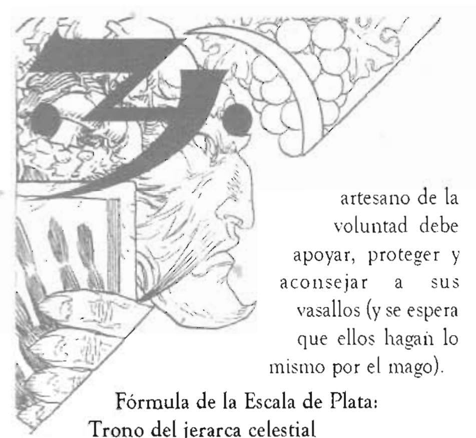
Al lanzar este conjuro, el mago obtiene (ver las páginas 259-260) entre los espíritus un Rango, no inferior a la menor de sus puntuaciones de Gnosis o del Arcano de Espíritu. Los espíritus de Rango menor que el mago tratan de unirse a su corte (o pueden ser convencidos para ello), y el mago recibe el tratamiento, honores y dignidades debidos a alguien de su posición. Por supuesto, se espera que el mago haga valer los mandamientos y la etiqueta de las cortes espirituales (lo que significa que será mejor que esté muy versado en esos temas) y puede que a su vez le sea ofrecida una posición de vasallo en la corte de una entidad aún más poderosa.

Cuando invoca, controla, liga, o en general se usa magia empática sobre los miembros de la corte, el mago puede lanzar los conjuros como si los espíritus tuvieran en un contacto empático íntimo (página 99) sin necesidad del Arcano de Espacio. Así, puede sanar con facilidad a sus cortesanos, esté donde esté, pero no podrá lanzar un conjuro ofensivo contra otros espíritus a través de su súbdito sin el componente de Espacio apropiado.

Cualquier alianza espiritual que el mago haya concertado queda invalidada por completo cuando el conjuro expira (o al menos, los espíritus no cumplen con su parte del trato, aunque puede que esperen que el artesano de la voluntad continúe cumpliendo con sus obligaciones como noble). El

••••• *Maestro de Espíritu*

Derribo a mi capricho las barreras que separan los mundos, o las levanto aún más fuertes. Soy considerado un noble entre los espíritus. Moldeo su sustancia a voluntad y los entretejo a partir de su efimeria, creando nuevos seres nacidos enteramente de mi voluntad. Cubro con carne al descarnado. Voy allí donde deseo, en cualquier mundo, nativo de todas las realidades y de ninguna.



artesano de la voluntad debe apoyar, proteger y aconsejar a sus vasallos (y se espera que ellos hagan lo mismo por el mago).

Fórmula de la Escala de Plata: Trono del jerarca celestial

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espíritu

Al reclamar un señorío dentro de las jerarquías espirituales, un mago de la Escala de Plata puede reforzar sus aspiraciones al liderazgo entre los mortales. El uso de esta fórmula puede entrañar muchos peligros, ya que el artesano de la voluntad a veces se ve embrollado en alianzas, conflictos y rivalidades que se remontan a milenios, pero muchos en la orden opinan que tales peligros valen la pena por las recompensas potenciales.

Esclavo sombra (Espíritu ●●●●● + Muerte ●●●)

Este horripilante conjuro imbuye a las sombras conjuradas (usando el Arcano de Muerte) con un espíritu que las anima, un alma entretejida a partir de efimeria y vinculada a la voluntad del conjurador. Algunos magos escogen rellenar un cadáver con esas sombras supurantes, y así animar la carne inerte con oscuridad viviente, mientras otros no usan toscos caparazones mortales para contener la oscuridad.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

Los éxitos se utilizan para otorgar Atributos Físicos, Astucia, Habilidades y puntos de armadura (en una equivalencia de uno a uno) a la criatura de sombras (habite o no en un cadáver). El ser posee un punto de Inteligencia y Presencia, y cero en Compostura, Manipulación y aplomo. No conoce el miedo, y ya que apenas es una entidad consciente, no puede ser sometida a control mental o a ningún efecto que se resista con Compostura/Aplomo. La entidad, aunque en sí misma casi carece de mente, está anclada a la voluntad del mago y puede llevar a cabo tareas complejas (como usar una pistola o introducir una secuencia de números mediante un teclado) sin fallo. El mago le da órdenes usando acciones instantáneas, pero solo una orden a la vez.

Fórmula de la Escala de Plata: Invocar la oscuridad

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Espíritu

Una obediencia incondicional y una presencia aterradora se combinan en esta fórmula de la Escala de Plata para crear un servidor increíblemente eficiente. Los magos del Mysterium a veces usan una variante (Inteligencia + Intimidación + Espíritu) con fines similares.

Moldear espíritu (Espíritu ●●●●●)

El mago puede crear, o alterar en su nivel más básico, un espíritu. Puede generar un espíritu a partir de la efimeria preexistente o modificar uno existente hasta convertirlo en una nueva entidad, una entidad que (si el conjurador lo desea) posee rasgos, apariencia, mentalidad y poderes completamente diferentes los del original, de forma que es imposible decir qué era antes si no se ha sido testigo de la transformación.

Práctica: Creación o Ruptura

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Aguante de manera refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Si se crea un espíritu, los éxitos adquieren puntos de Rango, Atributos, Influencia y Númenes para el nuevo ser, a razón de uno por uno. De manera similar, cambiar un espíritu (añadir, alterar o restar de sus Atributos) requiere que el mago dedique un éxito por punto al Atributo que se desea añadir o cambiar. El mago no puede crear un espíritu de mayor Rango que la menor de sus puntuaciones en el Arcano de Espíritu y en Gnosis. Ni tampoco puede hacer evolucionar a un espíritu ya existente más allá de ese límite o alterar a uno de Rango mayor que la menor de sus puntuaciones en Espíritu o Gnosis.

Ejemplo: *Jade Nueve Truenos crea un espíritu. Como lo crea de la nada, antes que alterar uno que ya existe, no tiene que preocuparse de que se resista a sus esfuerzos. Decide crear un espíritu arbóreo para el jardín de su sanctasanctórum, y quiere que tenga los siguientes rasgos:*

Rango 2 (lo que requiere dos éxitos)

Atributos: Poder 3, Precisión 3, Aguante 4 (un total de 10 éxitos; los rasgos como Voluntad y Tamaño se derivan de esos atributos y no cuestan éxitos extra)

Influencia: Madera 3 (tres éxitos)

Numen: Percepción Espiritual (un éxito)

El número de éxitos necesarios totales es de 16. Quiere que su criatura dure más de una hora, por lo que aumenta la duración a Indefinida añadiendo seis éxitos al total que sería de 22.

El mago debe estar familiarizado con los poderes con los que va a trabajar. Es decir, debe haber estudiado a un espíritu que tuviera esos poderes antes de poder imbuirlos en un espíritu. A discreción del Narrador, una biblioteca de ocultismo puede contener la información necesaria para permitir a un mago una tirada de Inteligencia + Academicismo para comprender las fuerzas implicadas antes de la conjuración.

Al finalizar el conjuro, el espíritu deja de existir (si fue creado) o revierte a su estado natural (si fue alterado). Hay que tener en cuenta que los familiares no pueden alterarse con este conjuro.

Fórmula del Concilio Libre: Transformación de lo intemporal

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Espíritu contra Aguante

Por medio de esta magia, un artesano de la voluntad del Concilio puede transformar completamente a un espíritu, cambiando sus puntos fuertes, poderes e incluso su naturaleza fundamental o, al contrario, crear un espíritu donde no había ninguno. Algunos usan esta fórmula para hacer que un espíritu intratable o peligroso sea más servil o amistoso, mientras que otros lo hacen para fortalecer a espíritus aliados, y otros para forjar entidades efiméricas para propósitos específicos.

Materializar espíritu (Espíritu ●●●●●)

El mago puede hacer que un espíritu (fantasmas incluidos) se materialice. Un espíritu que normalmente no podría encarnarse puede obtener sustancia física por medio de este conjuro. (Un espíritu que tenga el poder de manifestarse puede ser obligado a hacerlo con el conjuro "Controlar espíritu", página 202).

Práctica: Creación

Acción: instantánea y enfrentada. El objetivo tira Aguante de manera refleja

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

Si el objetivo está al otro lado de la Celosía, la tirada de conjuración recibe una penalización equivalente a la fortaleza de esta. El éxito obliga al espíritu a cruzar la Celosía y a manifestarse en el reino material. La manifestación toma la forma que tenga el espíritu, aunque es ligeramente transparente, como una aparición fantasmal.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Aparición celestial

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Espíritu

Pese al nombre, esta fórmula no se usa necesariamente con espíritus angélicos o beatíficos. De hecho, normalmente suele lanzarse sobre entidades hostiles o malignas, para que los magos de la Flecha y sus aliados puedan luchar directamente contra esos seres. De la misma manera, un espíritu amistoso puede ser encarnado, ya sea en combate o en tiempo de paz.

Parroquia Espiritual (Espíritu ●●●●●)

El mago crea un sanctasanctórum en el mundo espiritual.

Práctica: Creación

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

La dificultad se basa en el volumen de la parroquia. Ver la tabla de "Efectos sobre área" para conjuraciones extendidas, página 104. El conjurador también añade un éxito al número de dificultad por punto de Durabilidad de la pared exterior (en proporción de un éxito por punto). Los objetos normales (una silla o una estantería para libros) son tejidos a partir de la efimeria y no requieren éxitos extra para crearse. Los excepcionales (unas dobles puertas de oro o una fuente de

cristal centelleante) requieren uno o más éxitos, dependiendo del tamaño.

Ejemplo: *Trueno Nueve Zorros crea una Parroquia espiritual como sede de una reunión con un espíritu al que quiere sonsacarle algunos chismorreos. Quiere que cubra un volumen de 15 metros cúbicos, lo que cuesta dos éxitos. Como no espera problemas, decide que las paredes no tienen que ser muy fuertes (Durabilidad 1, uno por éxito). Finalmente, quiere que tenga un estanque reflectante y resplandeciente en el centro, lo que cuesta un éxito. Como su reunión solo durará un par de horas, pero no quiere que la parroquia desaparezca prematuramente, extiende la Duración a 12 horas con dos éxitos. El número de dificultad total es de seis éxitos.*

El mago puede controlar quién entra o sale de su parroquia. Todos los demás tienen que irrumpir a la fuerza por las paredes. El mago puede aumentar la Duración usando los factores avanzados de Duración prolongada.

Fórmula del Mysterium: Sanctasanctórum espiritual

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Espíritu

Con esta fórmula, un mago del Mysterium puede crear una fortaleza lejos de los ojos de los mortales normales. Pese a los peligros inherentes, ese tipo de dominio tiene sus ventajas.

Tiempo

Influencia: Adivinación, profecía, aceleración/deceleración temporal.

El Tiempo es probablemente el más complejo de los arcanos toscos ya que describe un fenómeno que todavía no es comprendido por completo por el hombre moderno. Con él, un mago puede redefinir la forma en que los demás arcanos interactúan con la progresión lineal de los sucesos, y con una gran maestría, puede desentrañar los misterios y decidir la forma en que las cosas se mueven en ese flujo. Los magos más poderosos ven la participación de los individuos en el Tiempo en función de sus elecciones, antes que como un absoluto cósmico.

Aquellos que buscan entender el Arcano de Tiempo harían bien en escuchar el consejo de los que los preceden. Aunque hay pocos textos básicos sobre el tema (y pocos de ellos le sirven de algo a quien carezca de conocimientos avanzados en magia temporal, de todas formas), la mayoría de los que están versados en las complejidades del arcano están de acuerdo en un axioma básico: nada en el Tiempo es fijo. Simplemente, los sucesos del pasado son más difíciles de alterar que los del presente y el futuro (solo la magia permite alterar el pasado), pero ningún hecho parece *verdaderamente* eterno.

Los magos que se dedican al Arcano del Tiempo tienden a ser gente dada a la reflexión, dedicados a la contemplación de todas las consecuencias potenciales de una acción. A menudo meditan sobre los grandes errores y éxitos del pasado y miran hacia delante con una idea predeterminada de cómo deberían desarrollarse los sucesos. Tales magos aprenden rápidamente cuánto daño puede hacerse cuando se emprenden acciones sin la consideración adecuada, y tienen la habilidad de ver cómo los juzgará la historia. Con tal carga sobre sus hombros, no es de extrañar que aquellos que buscan desentrañar los misterios del Tiempo lo hagan con actitud reverencial, ya sea debida a un sentido de *noblesse oblige*, al respeto por las lecciones que imparte el universo, o a una devoción activa hacia un plan divino.

Reino regente: Arcadia

El par tosco/sutil de Tiempo/Destino proporciona el Arcano Regente para la tierra de Arcadia, el reino encantado habitado por espíritus veleidoso de inmenso poder y crueldad. El Tiempo es la expresión material del par.

Consecuencias Inmediatas (Tiempo •)

Este es el poder de discernir el "efecto mariposa". El mago puede juzgar un suceso que está produciéndose en el presente, uno a punto de ocurrir (dentro de los siguientes cinco turnos) o uno que acaba de tener lugar (de nuevo, en cinco turnos) y descubrir si será beneficioso o adverso para él. Por ejemplo, puede comprobar si dejar que un aparcacoches de aspecto poco recomendable coja las llaves de su coche es una mala decisión, o si, cuando le persigue la policía, meterse en el callejón que tiene delante es o no una buena idea. Este sentido no dice *qué* ocurrirá, solo si será positivo o negativo para el mago. Si todas las elecciones posibles son igualmente beneficiosas o adversas, el sentido se lo dirá al mago.

Si todas las opciones están basadas completamente en el azar, antes que en la intención de algún actor implicado en la escena, entonces el mago obtiene una idea aproximada de las probabilidades: si, por ejemplo el tipo de la chaqueta negra tendrá ventaja en la pelea que está a punto de estallar (porque sus puntos de Fuerza + Pelea son mayores que los de sus oponentes; no lo suficiente para asegurar la victoria pero sí para convertirlo en favorito de las apuestas).

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: transitoria (un turno)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Un éxito simple es suficiente para obtener una respuesta concerniente a una acción o suceso. El Narrador responde a esta pregunta lo mejor que pueda, con los conocimientos que tenga acerca de la situación y las intenciones de los personajes del Narrador. Sin embargo, no hay garantías de que el nuevo curso de acción que escoja el mago basado en este conocimiento no conduzca al final a un resultado adverso, ya que los sucesos siempre están en estado de indeterminación influenciados por muchos factores. Este conjuro le dice al mago solamente si el suceso específico en cuestión será bueno o malo *para él* en el futuro inmediato.

Fórmula de la Escala de Plata: Aprovecha el momento

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Tiempo

Para los magos de la Escala de Plata, el uso de esta fórmula consiste en hacer valer su poder sobre un instante del tiempo y moldear el resultado según su voluntad.

Momento oportuno (Tiempo •)

Este conjuro permite al mago evaluar de manera precisa todos los componentes temporales de lo que ocurre en sus alrededores inmediatos, dándole la oportunidad de actuar *exactamente* en el momento oportuno para conseguir el máximo efecto. Si quiere pegar un puñetazo, sabrá cuándo y cómo golpear con la mayor precisión y fuerza humanamente posibles. O si quiere convencer a alguien de algo, sabrá cual es el momento más oportuno para hablar.

Práctica: Conocimiento
Acción: refleja
Duración: especial
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná

Cada éxito otorga al mago un dado extra en la siguiente tirada que realice. En esto no se incluyen tiradas de conjuración. Si la siguiente tirada es para un conjuro (porque, por ejemplo, el mago tiene que lanzar de improviso un contraconjuro), se pierde la bonificación.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Golpe certero

Reserva de dados: Inteligencia + Compostura + Tiempo

• Iniciado del Tiempo

Tengo el privilegio de ver la Creación con los propios ojos del universo, porque ¿qué otra cosa puede llamarse a ver el pasado, el presente y el futuro como una sola cosa? Conozco qué traerá el futuro, cuándo y cómo. Presencio el paso de las horas sin necesidad de toscas máquinas. Sé cuando otros han alterado el flujo normal del tiempo, y he recibido la presciencia y el conocimiento necesarios para actuar en armonía con el Universo y ser bendecido con el éxito.

Los magos de la Flecha Adamantina que dominan esta fórmula descubren que solo tienen que golpear una sola vez para derribar a sus enemigos. Al sincronizar sus percepciones con el instante perfecto en el tiempo en el que actuar, el artesano de la voluntad ataca con suma eficiencia.

Pliegues temporales (Tiempo •)

El mago puede sentir las perturbaciones temporales. Puede detectar la presencia de fenómenos temporales, tales como las sutiles distorsiones que se arremolinan alrededor de una persona que sufra "fugas temporales" o aquellas que rodean a los usos avanzados de este arcano.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

En el lapso de tiempo de este conjuro, el mago puede hacer una tirada refleja de Astucia + Investigación para detectar las perturbaciones temporales que ocurren dentro de su alcance perceptivo. También puede examinar tales fenómenos.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Discernir la hora grabada

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Tiempo

Con esta fórmula, los guardianes del Velo son capaces de discernir magia temporal (o poderes similares) que se haya usado para alterar de algún modo el flujo natural del pasado, presente y futuro. Algunos describen este fenómeno como si estuviera "grabado" o "cincelado" sobre la progresión del Tiempo. Los magos de la Flecha Adamantina prefieren que no los sorprendan con otros usos del Arcano (como "Conjuros preparados", página 212), así que usan esta fórmula como medida de seguridad.

Remolinos temporales (Tiempo •)

El mago gana la "Visión de mago" (ver página 96). Percibe la resonancia en la forma en que los objetos, cosas y personas "distorsionan" la corriente del tiempo, mediante la magnitud de su presencia (de manera parecida a como los científicos determinan la presencia de un agujero negro al observar los fenómenos que lo rodean). También es capaz de determinar la hora y fecha exactas, en cualquier lugar, con mayor precisión que el reloj mejor construido.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Fórmula del Concilio Libre: La gravedad de los segundos

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Tiempo

Los artesanos de la voluntad del Concilio usan esta fórmula para discernir la forma en la que el Tiempo rodea a las personas, objetos y lugares, y la forma en la que el Tiempo se "arremolina" alrededor de estos creando bolsas más o menos sustanciales dentro del flujo general.

Augurio (Tiempo ••)

El mago ve el futuro en términos generales.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago debe declarar un objetivo: una persona, lugar o cosa. (La empatía temporal modifica la tirada de conjuración, ver página 210). Entonces puede hacer una pregunta simple acerca del futuro del objetivo y recibe una respuesta general. Ejemplos de preguntas adecuadas: "¿Obtendrá Tony el trabajo para el que acaba de presentarse?". "¿Se casará Charlotte con George?". "¿Volverá a matar Angrboda?".

Las preguntas inadecuadas no reciben respuesta. Ejemplos de preguntas inadecuadas: "¿Cuánto dinero ganaré con este billete de lotería?" (Demasiado especifica, en vez de eso habría que probar con "¿Este billete será premiado?"). "¿Será mi hijo un buen hombre?" ("Bueno" es un término demasiado relativo: ¿bueno para quién, exactamente?).

El Narrador decide lo que el futuro le tiene reservado al objetivo, sabiendo que el conocimiento del futuro a menudo es suficiente para cambiarlo. Una mujer a la que se le diga que seguirá siendo dependienta de unos grandes almacenes el resto de su vida puede que decida dejar su trabajo y retomar sus estudios. Algunos magos ni siquiera necesitan lanzar este conjuro para que se produzcan cambios. Su reputación para la profecía puede usarse para hacer *creer* a los demás que han visto el futuro por medio de la magia. De esa manera, un mago puede influir en las acciones de sus amigos con la esperanza de conducirlos a una vida más productiva asustándolos con predicciones acerca del destino que los aguarda en su camino.

Una misma persona puede ser el objetivo de este conjuro cada 24 horas. Cualquier intento de utilizar este augurio con ella antes de que hayan pasado 24 horas revela una miríada de ecos sin sentido de posibles acciones que la persona podría emprender, pero sin indicación alguna de cuál es más probable que las demás. Si el mago persiste en su intento, el conjuro se vuelve vulgar.

Fórmula de la Escala de Plata: Canción del augur

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Tiempo

El liderazgo acarrea muchas cargas, entre ellas la necesidad de saber lo que está por ocurrir. Los magos de la Escala de Plata usan esta fórmula en sus constantes esfuerzos por imponer el orden sobre el caos, y para tener algún sentido del mejor consejo que dar durante tiempos inciertos.

Empatía temporal

Igual que el Arcano de Espacio usa lazos de empatía para determinar la facilidad o dificultad de conectar con otro lugar, ser u objeto, el Tiempo también hace uso de vínculos esotéricos. Para poder usar la "empatía temporal" cuando se obra sobre el pasado, el presente o el futuro, simplemente hay que aplicar los modificadores empáticos del Arcano de Espacio a los conjuros temporales (ver páginas 99-100). En otras palabras, sostener en la mano la "bala mágica" que mató a JFK o intentar profetizar con un mechón de cabello cuenta como tener una conexión Íntima. Intentar ver la corte de Cleopatra sin ningún conocimiento factual u objeto relevante a mano cuenta como una conexión Desconocida (una película sobre el tema no se considera conocimiento factual). De igual manera, mirar a un tiempo o lugar donde uno estuvo una vez (o estará de manera inmutable) cuenta como una conexión Familiar o Conocida en función del tiempo pasado allí. Como en el Arcano de Espacio, algunas de esas conexiones

•• Aprendiz de Tiempo

Miro hacia atrás en la historia y hacia delante en el futuro, para descubrir los secretos ocultos del pasado y emitir palabras proféticas. Aliado con el Gran Diseño de las cosas, estoy protegido de todo daño, y puedo desactivar los asaltos de mis enemigos. Mi rostro queda oculto a aquellos que usan para mal los dones del Universo, y supero las dificultades en mi camino previendo mis acciones antes de emprenderlas.

empáticas pueden ser difíciles de determinar, pero esta no es una ciencia exacta y siempre cabe esperar un cierto grado de de conjetura en situaciones así.

Escudo de Cronos (Tiempo ••)

El mago se protege a sí mismo contra los sentidos temporales, creando una protección contra los usos del Arcano de Tiempo, lo que dificulta que otros puedan escudriñar su pasado o su futuro (o, para aquellos que miran *desde* el pasado o el futuro, su presente).

Práctica: Velado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná (opcional)

El mago se vuelve invisible a la profecía, la adivinación y otras formas de escudriñamiento temporal, a menos que su rival sobrepase la Potencia del conjuro.

Al gastar uno de Maná, la duración puede extenderse a un día.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Ocultar el rastro de los días

Reserva de dados: Compostura + Sigilo + Tiempo

Para muchos Guardianes del Velo, los primeros y más importantes secretos que se deben salvaguardar son los propios. Con esta fórmula, el mago se vuelve invisible a todas menos las más persistentes y potentes técnicas de búsqueda del Arcano de Tiempo. Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata usan esa magia (Presencia + Sigilo + Tiempo) para ocultar cualquier actividad reprobable en su camino al poder, mientras que los de la Flecha Adamantina emplean este conjuro como otra manera más de acercarse a sus enemigos sin ser vistos.

Esquiva temporal (Tiempo ••)

El mago se protege de los daños. Crea una pequeña burbuja de tiempo "distorsionado", que lo acelera a él o ralentiza las cosas según se le acercan. Lleva a cabo pequeñas manipulaciones de su entorno temporal inmediato, y se protege retorciendo sutilmente la estructura del tiempo. Puede, por ejemplo, ralentizar los disparos enemigos (expandiendo el eje dimensional de su movimiento) o acelerar ligeramente sus propios movimientos para permitirle esquivar mejor los puñetazos y otros ataques.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná (opcional)

El mago gana un punto de armadura por cada punto que posea en el Arcano de Tiempo. Si gasta un punto de Maná, la Duración puede extenderse a un día. Muchos magos lanzan este tipo de conjuros protectores al principio del día como parte de sus rituales matutinos. Los éxitos se usan para determinar la dificultad de disipar el conjuro en combate.

Hay que tener en cuenta que esta armadura mágica se aplica a los intentos de hacer presa sobre el mago (tanto su Defensa como su Esquiva temporal se restan de la reserva de dados del que intenta la presa cuando trata de agarrar al mago), pero no a las maniobras dominantes y/o de infligir daño una vez que el mago está preso.

Fórmula de la Flecha Adamantina: La danza sobre el río

Reserva de dados: Destreza + Atletismo + Tiempo

El rio del tiempo es un lugar peligroso. Uno que sepa cómo bailar sobre su superficie comprende que el daño, como todo lo demás, es algo fugaz y puede ser evitado por aquellos que comprenden las complejidades del Tiempo.

Flujo Temporal (Tiempo ••)

Similar ál conjuro de Tiempo 1 "Remolinos temporales", solo que el mago puede lanzarlo sobre otro mago, o incluso sobre una criatura sobrenatural como un fantasma o un hombre lobo. Si este conjuro se realiza sobre un Durmiente, produce Incredulidad, al margen de su Duración.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Si el objetivo no se presta voluntariamente, puede resistirse con una tirada refleja y enfrentada por Aplomo + Gnosis.

El efecto dura una hora.

Fórmula de la Escala de Plata: Una mirada a través del reloj de arena

Reserva de dados: Presencia + Persuasión + Tiempo

A veces no basta con explicarles las cosas a otros. En determinadas ocasiones, hay que *mostrárselas*. Esta fórmula permite a un artesano de la voluntad otorgar su percepción temporal a otra persona de forma que pueda percibir la resonancia como él.

Moneda al aire (Tiempo ••)

El mago puede echar un vistazo al futuro y comprobar el resultado de una acción simple, con dos posible resultados (cara o cruz, por ejemplo, o cortar el cable rojo en vez del verde). Esta percepción solo funciona en circunstancias cuyas consecuencias son inmediatas (alguien gana la tirada de la moneda o la bomba explota).

Práctica: Conocimiento
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná

Un solo éxito permite al mago superar automáticamente (o fallar si lo desea) una acción no enfrentada con solo dos resultados posibles (en este caso "no enfrentada" podría ser una tirada a cara o cruz de una moneda o apostar a par o impar, pese al hecho de que haya dos participantes, ya que, en condiciones normales, ninguno de los dos puede ejercer influencia alguna para ganar). Hay que tener en cuenta que este efecto no puede usarse en relación con el combate, ya que una lucha es una acción enfrentada (los oponentes ejercen influencia para ganar) y las variables no se limitan al éxito o fracaso (uno puede ganar, pero a costa de graves heridas, o la lucha puede acabar en empate o en rendición).

Fórmula del Concilio Libre: Gratificación instantánea

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Tiempo

Los magos del Concilio Libre comprenden que a veces lo que otros perciben como buena suerte o intuiciones acertadas no son nada más que el producto de saber de antemano cuál será el resultado.

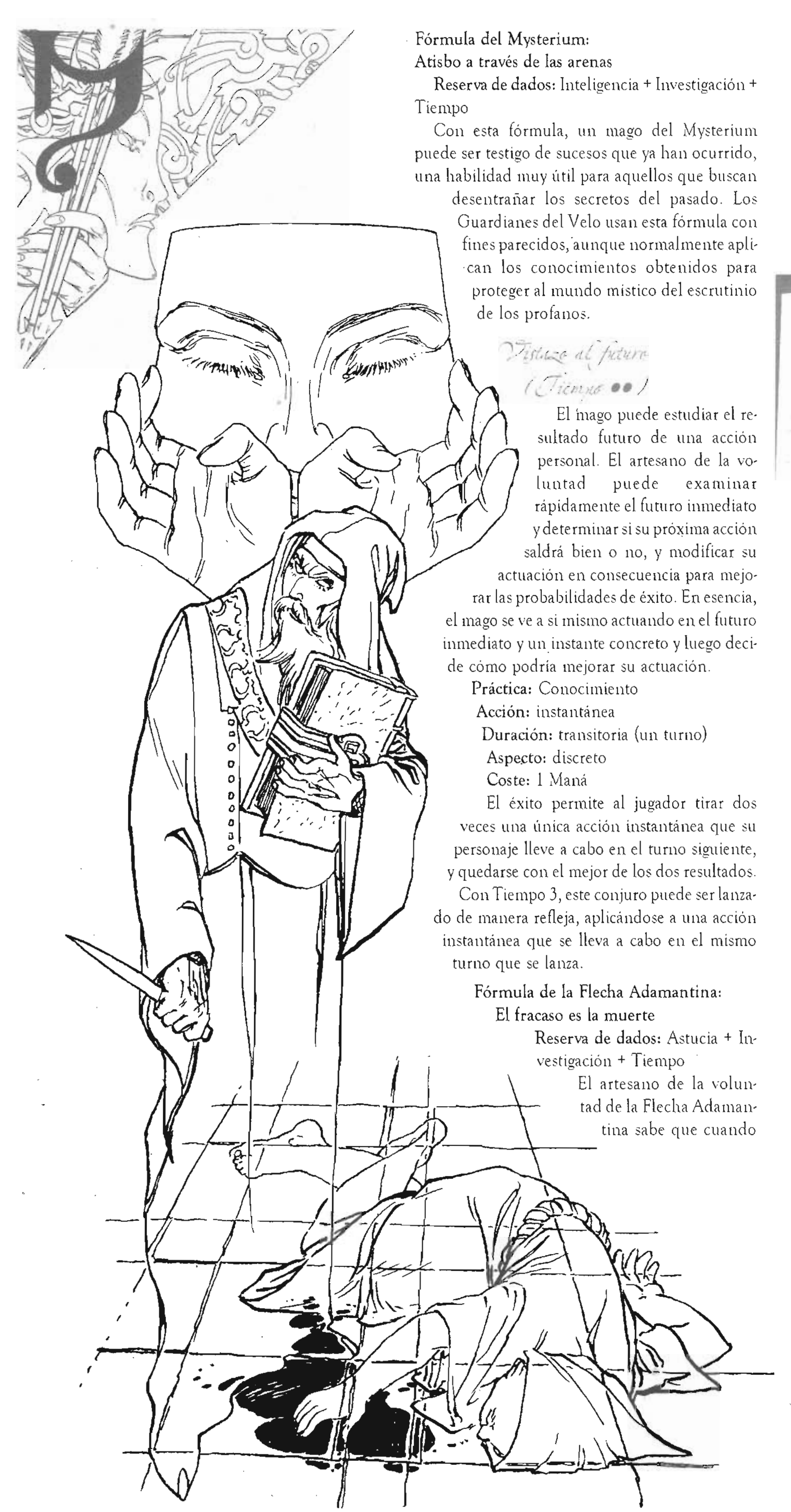
Postcognición (Tiempo ••)

El mago puede experimentar la postcognición. Puede ver el pasado de su ubicación actual o cualquier momento de su propio pasado o de un objeto con perfecta claridad. Para centrar esta percepción sobre algo o algún lugar que no sea o esté en la ubicación física actual del mago, debe usar también Espacio 2. Sin el uso de Espacio 2, solo podrá ver el lugar exacto en el que está o haya estado. Solo puede observar lo que observaría si estuviese físicamente presente en dicha ubicación. En términos generales, el pasado es más fácil de leer que el futuro (ya que las variables del pasado ya están fijas), y proporciona una visión más o menos objetiva de cómo se desarrollaron los sucesos en un lugar y un momento determinados.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

El mago declara el tiempo y el lugar que desea ver, y la reserva de dados se modifica por la empatía temporal (ver página 210). Cada éxito permite al mago ver un turno de tiempo en ese lugar, empezando por el momento declarado durante el lanzamiento del conjuro (como por ejemplo, "medianoche del día de Año Nuevo de 1999 en Times Square"). Observa los acontecimientos en tiempo real (le lleva un turno de tiempo actual ver un turno de tiempo pasado) como si tuviera una cámara emplazada en la escena, pero puede adelantar, como una cinta de vídeo, y volver a pasar cualquier parte dentro del periodo de visión. Con Tiempo 3, el mago puede ver un minuto de tiempo por éxito, y con Tiempo 4, 10 minutos por éxito.

La Duración del conjuro se basa en la concentración; tan pronto como el mago cesa de concentrarse en ver el pasado, el conjuro expira.



Fórmula del Mysterium:
Atisbo a través de las arenas

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Tiempo

Con esta fórmula, un mago del Mysterium puede ser testigo de sucesos que ya han ocurrido, una habilidad muy útil para aquellos que buscan desentrañar los secretos del pasado. Los Guardianes del Velo usan esta fórmula con fines parecidos, aunque normalmente aplican los conocimientos obtenidos para proteger al mundo místico del escrutinio de los profanos.

Vistazo al futuro (Tiempo ••)

El mago puede estudiar el resultado futuro de una acción personal. El artesano de la voluntad puede examinar rápidamente el futuro inmediato y determinar si su próxima acción saldrá bien o no, y modificar su actuación en consecuencia para mejorar las probabilidades de éxito. En esencia, el mago se ve a sí mismo actuando en el futuro inmediato y un instante concreto y luego decide cómo podría mejorar su actuación.

Práctica: Conocimiento

Acción: instantánea

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná

El éxito permite al jugador tirar dos veces una única acción instantánea que su personaje lleve a cabo en el turno siguiente, y quedarse con el mejor de los dos resultados. Con Tiempo 3, este conjuro puede ser lanzado de manera refleja, aplicándose a una acción instantánea que se lleva a cabo en el mismo turno que se lanza.

Fórmula de la Flecha Adamantina:
El fracaso es la muerte

Reserva de dados: Astucia + Investigación + Tiempo

El artesano de la voluntad de la Flecha Adamantina sabe que cuando se entra en batalla un golpe fallido o un disparo poco certero pueden transformar una victoria segura en un fracaso estrepitoso. No tolerará tal debilidad en su propia persona. Los miembros de otras órdenes usan esta fórmula por razones diferentes. Los magos de la Escala de Plata a veces descubren que una idea determinada podría expresarse mejor (o al menos ser mejor aceptada) con una frase ligeramente diferente (Aplomo + Investigación + Tiempo).

Conjuros preparados (Tiempo •• + Arcano en Conjunción)

Coste: 1 punto de Maná (se gasta cuando se activa el conjuro)

Algunos magos eligen tener preparados un cierto número de conjuros por adelantado. El mago lanza el conjuro de manera normal (lo que incluye el gasto de cualquier punto de Maná requerido), pero cuando el conjuro se ha completado (o en el caso de acciones extendidas, cuando se han acumulado suficientes éxitos para igualar a la dificultad) el conjurador suspende el hechizo y crea un activador para dispararlo más tarde. El conjurador debe llevar a cabo este disparador. Normalmente se trata de una palabra mágica o de un gesto en particular, acompañado por la intención del mago de activar el conjuro (por lo que el uso accidental de la palabra o el gesto no activan el conjuro).

Activar un conjuro preparado es una acción instantánea; el mago puede hacerlo en casi cualquier momento. Ya que todo el ritual que acompaña al conjuro ya se ha llevado a cabo, lo magos pueden emplear los conjuros preparados de manera sutil, sin atraer la atención indebida de los Durmientes. (Es más fácil disimular un gesto rápido o una palabra de poder susurrada que un cayado mágico o un pentagrama rodeado de cirios encendidos). El Narrador decide si el conjuro preparado es Improbable para los Durmientes en función de las circunstancias de su uso. Si decide que es lo suficientemente sutil, puede que los testigos Durmientes no

impongan modificadores a la tirada de Paradoja. Cualquier tirada de Paradoja se lleva a cabo cuando se activa el conjuro, no cuando se prepara.

La cantidad de tiempo que el conjuro puede ser contenido en suspensión depende de la cantidad de factores que se le han incorporado.

Acción instantánea de Conjuración

Retener conjuro hasta...	Dados de penalización
10 minutos	ninguno
30 minutos	-2
Una hora o escena	-4
24 horas	-6
Dos días*	-8

*Añade una penalización de dos dados por cada dos días extra.

Acción extendida de Conjuración

Retener conjuro hasta...	Dificultad
10 minutos	—
30 minutos	+1 éxito
Una hora o escena	+2 éxitos
24 horas	+3 éxitos
Dos días*	+4 éxitos

*Añade un éxito adicional por cada dos días extra

Activar un conjuro preparado requiere que el mago emplee un punto de Maná, que es una erupción de energía concentrada que pone en marcha el conjuro preparado. Si el mago no puede o no quiere dedicar Maná para activar el conjuro, no sucede nada, aunque el conjuro sigue preparado. Si el tiempo de retención expira sin que se haya activado el conjuro, este se disipa y desaparece.

El objetivo del conjuro se escoge cuando se activa. Si el conjuro permite al objetivo una tirada de resistencia por defensa (por ejemplo, si el atributo de Aguante del objetivo se resta de la reserva de dados del conjuro), el efecto debe ser lanzado entonces como un conjuro dirigido (ver "Conjuros dirigidos", página 103). Los conjuros enfrentados funcionan de manera normal.

Un mago puede retener simultáneamente un número de conjuros igual a su puntuación de Gnosis. No puede lanzarlos todos a la vez, sin embargo. Solo puede activar uno por turno.

Un conjuro preparado, aunque no haya sido activado, se considera un conjuro activo a la hora de contar el número total de conjuros que un mago puede tener activados simultáneamente o sobre su persona (basado en Gnosis, ver página 66).

••• Discípulo de Tiempo

Golpeo de forma sobrenaturalmente rauda, y mis enemigos pierden su velocidad. Altero la cadencia del paso del Tiempo e incluso puedo revertir su avance. Miro al futuro con los ojos de un profeta, bendecido por el universo con el poder para leer lo que ha de ocurrir.

Aceleración (Tiempo •••)

El mago acelera su ritmo temporal personal, lo que le permite moverse y actuar más rápidamente de lo que sería posible en condiciones normales.

Práctica: Perfeccionamiento
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: vulgar
Coste: ninguno durante la conjuración, 1 Maná por turno tras haberlo lanzado.

Este conjuro incrementa enormemente la habilidad del mago para esquivar ataques, su Iniciativa y su Velocidad. Aunque la Duración del conjuro es de una hora, el mago gana esos beneficios solo en los turnos en los que invierte uno de Maná de manera refleja, y los beneficios duran ese turno. (Una vez que la Duración ha expirado, no se puede invertir más Maná para obtener esos beneficios).

Los beneficios son los siguientes:

- Por cada punto de Tiempo que posea el mago, se resta un dado de las reservas de dados de *todos* y *cada uno* de los atacantes (ataques a distancia incluidos), ya que el mago se mueve mucho más rápidamente de lo normal y es más difícil de acertar. Esta penalización a las reservas de los atacantes se aplica además de cualquier armadura que posea el mago, así como a su Defensa (aunque hay que tener en cuenta que, como la armadura, los beneficios de la Aceleración no disminuyen según el número de atacantes al que se enfrente el mago). Por ejemplo, si el mago tiene Tiempo 4, se restan cuatro dados de las reservas de dados de los atacantes.
- Se añade uno a la Iniciativa del mago por cada punto de Tiempo. Esto le permite subir un punto en el orden de iniciativa del turno por cada bonificación. En el turno siguiente, vuelve a su posición original en el orden de iniciativa.
- Finalmente, cada punto de Tiempo permite que la Velocidad del mago se sume de nuevo a su valor de Velocidad. Así, un mago con Tiempo 3 y Velocidad 9 puede moverse a una Velocidad de 36 (9 + 9 +9 = 27 + Velocidad base (9) = 36).

Con Tiempo 4, el mago puede lanzar este conjuro sobre otros.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Rápido como la muerte

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Tiempo

Los magos de la Flecha Adamantina deben estar preparados para la batalla en todo momento. Como demuestra la historia, la velocidad es una de las ventajas más cruciales en combate. Con esta fórmula, el artesano de la voluntad puede acercarse a un enemigo a velocidad sobrenatural y evitar los ataques con facilidad. Naturalmente, esta fórmula, de indiscutible utilidad, es usada por miembros de todas las órdenes.

Adivinación (Tiempo •••)

El mago puede leer el futuro de forma parecida al conjuro de Tiempo 2 "Augurio" (página 210), solo que con este recibe información más específica.

Práctica: Develado
Acción: instantánea
Duración: concentración
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná

Como en el conjuro de Augurio, el mago debe declarar un objetivo. (La empatía temporal modifica la tirada de conjuración, ver página 210). Un éxito permite al mago hacer una pregunta sobre el futuro del objetivo y obtener una respuesta. Los éxitos adicionales permiten más preguntas, y de este modo proporcionan detalles más específicos.

Ejemplo: *Aretusa obtiene tres éxitos en su tirada de Adivinación, de forma que puede hacer una pregunta principal y dos preguntas relacionadas. Está intentando averiguar si un mago rival llamado Garrik planea atacarla. Su primera pregunta es: "¿Nos atacará Garrik esta noche?". Obtiene una visión de Garrik en su vestíbulo, preparando un conjuro. Su primera pregunta adicional es: "¿Cuándo atacará Garrik?". La imagen cambia de "cámara" y muestra el reloj de pared que*

hay en el vestíbulo detrás de Garrik, que señala las doce menos diez. Su pregunta final es "¿Actúa en solitario?". Aretusa ve una nueva imagen, que muestra un cierto número de figuras vestidas de negro que se deslizan sigilosamente por los arbustos que hay fuera de su casa.

Una misma persona puede ser objetivo de este conjuro cada 24 horas. Cualquier intento por repetirlo antes de 24 horas con ella solo revela ecos sin sentido de las múltiples acciones posibles que podría emprender el objetivo, pero sin ninguna pista sobre cuál es la más probable. Si el mago persiste, el conjuro se vuelve vulgar.

Fórmula de los Guardianes del Velo: Hablar del mañana

Reserva de dados: Inteligencia + Investigación + Tiempo

El Tiempo presenta innumerables variables y aquel que quiera proteger los Misterios debe estar versado en ellas para llevar a cabo su tarea. Los guardianes del Velo lanzan esta magia cuando las predicciones vagas no bastan. Los magos de la Escala de Plata a menudo usan esta magia cuando intentan conocer los planes de sus enemigos.

Arenas movedizas (Tiempo •••)

El mago retrocede en el tiempo. Agarra los hilos del tiempo y tira de ellos para retroceder un turno, lo que le permite elegir una acción diferente en una situación (aunque, desde la perspectiva de todo el mundo salvo del artesano de la voluntad, esta es la primera y única vez que ese momento ha ocurrido u ocurrirá).

Práctica: Tejedura
Acción: instantánea
Duración: especial
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

Este conjuro puede lanzarse en cualquier momento del orden de Iniciativa, desde el momento en que el mago llevó a cabo su acción hasta su posición en el turno siguiente. Si el mago no declara que lanza el conjuro antes de ese momento, no puede volver al turno anterior.

Si falla la tirada de conjuración, no retrocede en el tiempo (emplea todo el turno en conjurar y nada más). Si tiene éxito, retrocede a través del tiempo y puede volver a elegir qué acción emprender en el turno anterior (por ejemplo, puede decidir que *no* abrirá la puerta que liberó a un espíritu guardián). Esto, por supuesto, implica que las acciones de otros personajes que ocurrieron antes de la suya también podrían cambiar durante el turno que se vuelve a representar y después de lanzar el conjuro.

Ejemplo: *Zenón entra en un callejón y se ve delante de una banda de matones armados con ametralladoras. Le sonríen y preparan sus armas, listos para disparar, pero retrasan un momento la acción para saborear el obvio terror de Zenón. Sonreír burlonamente es su acción para este turno. El turno siguiente se representa a continuación. Zenón tiene un orden de Iniciativa mayor que todos los matones excepto uno. Ese matón dispara una ráfaga breve de fuego automático y falla. En su turno en el orden de Iniciativa, Zenón lanza Arenas movedizas, y retrocede un turno en el tiempo.*

En el turno original, Zenón entró en el callejón. Esta vez, en la repetición, decide coger otro camino y salir corriendo, sin asomarse al callejón. Desde ese punto en adelante, todos los demás personajes rehacen sus acciones ya que el turno original jamás ha ocurrido en realidad. Como Zenón no entra en el callejón, el matón no llega a disparar su arma (como hizo en el turno original). Sigue esperando la aparición de Zenón para entrar en acción.

El conjuro no puede eliminar los efectos que el mago haya sufrido la primera vez que experimentó el turno a repetir. Si fue herido en ese turno, y entonces lanza el conjuro para rehacer sus acciones, sigue sufriendo de la herida de bala, aunque en el turno repetido haya decidido esquivar para que la bala no le acierte (y si le *da*, ¡entonces sufre una segunda herida!). Este conjuro no elimina los efectos del tiempo sobre el mago. Simplemente le permite retroceder un turno en el río del tiempo. Aunque no puede revertir ningún daño sufrido, puede ser vital para salvar las vidas de otros.

Aparte del conjurador, los demás pueden tener una sensación de *déjà vu* con respecto a la situación, pero para ellos esta es la primera y única vez que el turno ha ocurrido u ocurrirá jamás. Los participantes recuerdan el turno como acaba de representarse, no como lo fue previamente antes de que Arenas movedizas los alterara. (A menos que uno de ellos use el conjuro de "Pliegues temporales", página 210, en cuyo caso es consciente de lo que ha ocurrido).

Con Tiempo 4, el mago puede lanzar este conjuro sobre otros para permitir que alteren sus acciones al representar de nuevo el turno.

Fórmula de la Escala de Plata: Releer la página anterior

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo + Tiempo

A veces un líder debe admitir que las cosas no han salido según lo planeado. Para los magos de la Escala de Plata, la capacidad de admitir el fracaso no es tan laudable como la habilidad para borrar esos fallos y hacer que las cosas se hagan de la manera *correcta*. Los magos de todas las órdenes han encontrado usos para esta fórmula.

Deriva temporal (Tiempo •••)

El mago protege a otros. Este conjuro funciona como el de Tiempo 2 "Esquiva temporal", p. 261, con la diferencia de que el mago ahora puede lanzarlo sobre otros.

Práctica: Protección
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una escena)
Aspecto: discreto
Coste: 1 Maná (opcional)

El objetivo gana un punto de armadura por cada punto del Arcano Tiempo que posea el conjurador. El efecto dura una hora, pero la Duración puede incrementarse a un día gastando un punto de Maná.

Fórmula de la Flecha Adamantina: Dirigir la corriente del río

Reserva de dados: Manipulación + Investigación + Tiempo

Lanzado a menudo como preparativo ante una batalla, esta fórmula permite a un mago defender a los suyos, dispersando la fuerza de los ataques que reciben a lo largo de los invisibles ejes del Tiempo.

Intermitencia temporal (Tiempo ••••)

El mago hace que otra persona u otro ser avance de manera intermitente en el tiempo.

Práctica: Modelado
Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja.
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

Este conjuro solo afecta a una criatura viva (y a las ropas u objetos que lleve encima), enviándolos hacia adelante en el tiempo a razón de un turno por cada éxito (si se lanza sobre un área, solo las personas o los objetos que están completamente en el interior del área se verán afectados).

Los observadores externos solo ven que los afectados desaparecen durante varios segundos, mientras que los afectados son arrastrados a trompicones hacia delante en el tiempo (para descubrir qué cambios han ocurrido fuera del área de efecto del conjuro durante esos segundos). Así, los refuerzos que tardan tres turnos en llegar pueden, desde el punto de vista temporal subjetivo de los afectados, llegar en un solo turno.

Si, en los turnos que median entre el inicio y el fin de los efectos, una persona u objeto se mueve al espacio anteriormente ocupado por uno o más de los afectados por la intermitencia temporal, cuando los viajeros del tiempo vuelve a su lugar ocurre un choque. Compara el Tamaño de cada persona o cosa que ahora comparten el mismo espacio. Los de menor Tamaño sufren un Derribo (ver página 150 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**). Si ambos tamaños son iguales, ambos sufren Derribo.

•••• Adepto de Tiempo

Avanzo más allá del flujo del mismo tiempo. No solo sé lo que será, sino lo que podría ser, y cómo hacer que suceda. Muevo las agujas del reloj tan rápido o tan lento como deseo. Camino a través del presente y hacia el futuro con tanta facilidad como otros cruzan la calle.

Ejemplo: *Zenón, de pie junto a su motocicleta, usa Intermitencia temporal para adelantarse tres turnos en el tiempo (sacó tres éxitos). Mientras tanto, Arctos ve la moto de Zenón y se acerca para ver qué pasa. Al cuarto turno, Zenón reaparece... justo en el sitio donde está Arctos. Ambos magos tienen Tamaño 5, así que ambos se las verán con un Derribo. Se hace una tirada refleja de Destreza + Atletismo para cada uno. Zenón la saca, pero Arctos falla, así que cae derribado por la súbita aparición de Zenón.*

Fórmula del Mysterium: En la cresta de la ola

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Tiempo

A veces el transcurso de la historia no es lo bastante rápido para los propósitos de un artesano de la voluntad. Los magos del Mysterium han encontrado el modo de sobrepasar esa restricción mediante esta fórmula. Si bien proyecta hacia delante en el tiempo a los afectados solo unos pocos segundos, esos segundos a veces pueden marcar la diferencia entre un descubrimiento fantástico o una muerte atroz. Los magos de la Flecha Adamantina usan esta misma fórmula en combate (proyectándose al futuro inmediato justo antes de una explosión y reapareciendo unos cuantos segundos después, por ejemplo).

Maldición de Cronos (Tiempo ••••)

Mediante este conjuro, un mago puede hacer que un individuo sufra un "retraso temporal" dentro del flujo del tiempo. Desde el punto de vista del individuo, todo a su alrededor ocurre a un ritmo acelerado mientras él intenta mantenerse a ese ritmo.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea; restar la Compostura del objetivo

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

El objetivo sufre una penalización de -1 a la Defensa por cada éxito de la tirada de conjuración. Además, la Velocidad del objetivo se divide a la mitad por cada éxito (redondeando hacia arriba), hasta un mínimo de 1. Cuando la víctima de este conjuro ataca a otros a distancia, sus objetivos pueden aplicar su Defensa (aunque el ataque no sea a quemarropa). El atacante se mueve tan lento que los demás pueden anticiparse a su ataque.

Fórmula de la Escala de Plata: Atrapado en las arenas

Reserva de dados: Manipulación + Ocultismo + Tiempo - Compostura

Cuando son atacados con esta magia, los enemigos del sanctasanctórum o de la cábala normalmente se convierten en presa fácil. Los magos del Mysterium a veces usan variante de esta fórmula (Astucia + Ocultismo + Tiempo) para escapar con conocimientos o reliquias "escamoteadas" a sus celosos dueños.

Presente pasado (Tiempo ••••)

El mago predice el futuro inmediato con perfecta claridad.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

En el turno siguiente a un lanzamiento con éxito de este conjuro, el jugador que lleva el mago que lo ha lanzado puede pedir a todo jugador cuyo personaje esté afectado por los factores de Objetivo del conjuro que declaren cuáles serán las acciones de sus personajes para ese turno. El Narrador hace lo mismo por sus personajes. El jugador no tiene que declarar su propia acción para el turno, sino que puede esperar a actuar en cualquier punto dentro del orden de Iniciativa, por encima de cualquier otro efecto sobrenatural de Iniciativa. (En el caso de que uno o más artesanos de la voluntad usen el conjuro durante la misma escena, determina sus Iniciativas de manera normal si más de uno intenta actuar al mismo tiempo).

Además el personaje gana +1 de Defensa contra los ataques de los afectados por este hechizo por cada éxito obtenido en la tirada de conjuración (que se añade además a cualquier beneficio proporcionado por el conjuro "Aceleración", página 213).

Fórmula de la flecha Adamantina: Medir la corriente del río

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Tiempo contra Compostura + Gnosis

El conocimiento y la comprensión pueden vencer a cualquier fuerza. Los magos de la Flecha Adamantina comprenden esta sabiduría y usan esta fórmula para predecir, y por tanto dictar, el ritmo de una confrontación. Los artesanos de la voluntad de la Escala de Plata han hecho uso a veces de esta magia (Presencia + Ocultismo + Tiempo) para controlar situaciones menos físicas (pero no menos peligrosas).

Profecía (Tiempo ••••)

El mago puede obtener consejo sobre cómo alterar el futuro, para hacer que algo se haga realidad o para evitar un acontecimiento que teme que se produzca o sepa que se va a producir.

Práctica: Modelado

Acción: instantánea

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: discreto

Coste: ninguno

Como en el conjuro "Adivinación" (p, 213), el mago puede hacer una pregunta sobre un objetivo por cada éxito obtenido. Sin embargo, en vez de leer el futuro, lo que lee es la forma en la que las cosas *podrían* ser, si algunas acciones o acontecimientos llegaran a pasar. Hay que tener en cuenta que los puntos del objetivo en el Mérito Destino (si lo tiene) aplican penalizaciones a la tirada de conjuración: es más difícil encontrar un futuro alternativo cuando el sino de una persona está sellado.

Ejemplo: *Bahazid ha descubierto que un muchacho en particular está destinado a convertirse en un gran líder. Usa Profecía para averiguar cómo evitar ese futuro, ya que no quiere que suceda. Obtiene una imagen de alguien que mata a la madre del muchacho, y sabe que si eso llega a suceder el muchacho se convertirá en un tirano.*

Debido a la vaguedad de la habilidad profética a este nivel, el mago solo obtiene detalles generales y amplios. Puede que Bahazid no descubra, por ejemplo, que salvar a la madre del muchacho hará que su *hermana* se convierta en una gran líder.

Una misma persona puede ser objetivo de este conjuro solo una vez cada 24 horas.

Fórmula de los Guardianes del Velo: La presciencia de Merlín

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Tiempo

Proteger los Misterios no siempre es cuestión de conocer el pasado o percibir el presente. A veces el trabajo involucra discernir aquello que aún no ha acontecido. De esta manera, el ignorante puede ser apartado de peligros que no puede comprender, y el mundo místico puede ser protegido de la mirada de aquellos que le harían daño en su ceguera malintencionada.

Refugio temporal (Tiempo ••••)

Este conjuro permite a un mago retirarse a un refugio de tiempo personal, donde puede emprender cualquier acción que considere adecuada durante el tiempo subjetivo que le es concedido. Si está siendo perseguido y ha quedado exhausto por el esfuerzo, puede dormitar fuera de la corriente del tiempo "normal" y emerger unos cuantos minutos más tarde, despierto, alerta y listo para seguir.

Mientras existe en el interior de esa bolsa de tiempo, el mago no pude interactuar con otros, ni ser el objetivo de las interacciones de otros, excepto de aquellos muy versados en el Arcano Tiempo que intenten "irrumpir" en su burbuja temporal. El tiempo subjetivo del mago transcurre al ritmo normal dentro del refugio, pero en el exterior lo hace a un ritmo diferente, determinado por la fuerza del conjuro. Mientras está en el interior del refugio temporal, podría practicar un ritual elaborado y volver al tiempo "normal" con un potente conjuro a punto para lanzar.

Práctica: Tejedura

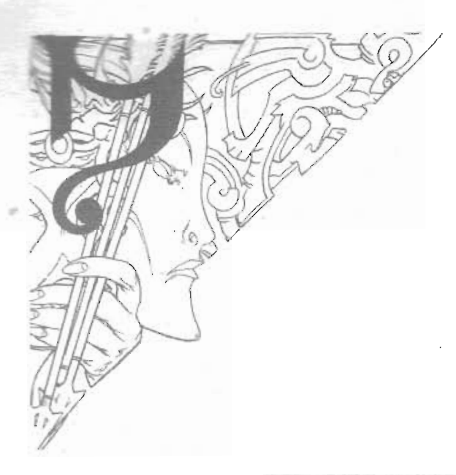
Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: ninguno

Los éxitos incrementan el tiempo que pasa en el interior del refugio comparado con el que transcurre en el exterior.



Tiempo interno del refugio	Dificultad
X2	1 éxito
X3	2 éxitos
X4	3 éxitos
X5	4 éxitos
X6	5 éxitos

Ejemplo: *Un éxito permite que pasen dos turnos en el interior por cada turno que pasa en el exterior, o dos minutos interiores por cada minuto exterior, o dos horas por cada hora.*

Este conjuro solo afecta al mago. El número máximo de dificultad al que el mago puede aspirar es igual a su puntuación de Gnosis o de Tiempo (la que sea mayor). Una vez que expira la duración (medida en tiempo exterior), el refugio temporal cesa de existir y el mago regresa al tiempo normal.

Fórmula del Concilio Libre:
Siete respiraciones en un instante

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Tiempo

Esta fórmula permite a un artesano de la voluntad del Concilio Libre apartarse del flujo normal del Tiempo, evaluar la situación, y hacer los preparativos que requiere para estar en su máxima capacidad a su regreso. Después de todo, la adaptabilidad a veces no es otra cosa que la oportunidad de evaluar las dificultades desde una posición ventajosa y con tiempo suficiente para hacer planes.

Claro Feérico (Tiempo •••••)

Se dice que en los días de antaño la Buena Gente vivía en lugares que no estaban sincronizados con el tiempo de la misma forma que para las criaturas mortales. De ahí las historias sobre hombres que se quedaban dormidos en círculos de setas y se despertaban siglos más tarde; o a la mañana siguiente, pero encorvados por la edad. Este conjuro, que imita esos encantamientos feéricos, permite a un mago proyectar un lugar fuera del flujo normal del tiempo de forma que aquellos en su interior experimentan una gran cantidad de tiempo subjetivo en un corto periodo de tiempo "normal", o viceversa.

Práctica: Creación

Acción: extendida y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

Este conjuro actúa de manera similar al de "Refugio temporal", página 215, excepto que ahora el mago puede lanzarlo sobre un área. Cada éxito afecta a un área de medio metro cuadrado y a todo cuanto haya en su interior, y los factores adicionales de Objetivo pueden emplearse para aumentar esa área.

El flujo del tiempo también puede ser revertido de forma que el tiempo dentro del Refugio transcurra más lentamente que el tiempo exterior. Por ejemplo, con un éxito, el tiempo en el interior de la zona transcurre a la mitad de la velocidad normal: un turno en el interior por cada dos turnos en el exterior. Con tres éxitos, pasan cuatro turnos en el interior por cada turno en el exterior. Cualquier persona que entre en el área deberá sacar una tirada refleja por Compostura + Gnosis o quedará atrapada en el flujo temporal.

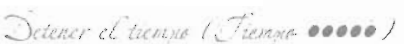
••••• *Maestro de Tiempo*

Esculpo la cuarta dimensión de la misma manera que un Maestro de Espacio moldea las otras tres. Al comprender de que el tiempo es un artificio, obtengo lo que quiero hilándolo a partir del mismísimo éter y doblegándolo a mi voluntad, y puedo capturar a cualquier persona o cosa dentro de la misma estructura del tiempo. Mi propio pasado es mutable, y lo reescribo como quiero.

Fórmula del Mysterium: Bastión temporal

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Tiempo

Los magos del Mysterium a menudo usan esta fórmula para proveerse de cantidades casi ilimitadas de tiempo para dedicar a sus investigaciones esotéricas. Algunos miembros de la Escala de Plata, cuando reflexionan sobre un curso de acción particularmente difícil, hacen uso de la misma magia (Compostura + Ocultismo + Tiempo) para permitirse semanas, o incluso meses, de reflexión sobre decisiones que han de tomar para la mañana siguiente.



Detener el tiempo (Tiempo •••••)

El mago detiene el tiempo alrededor del objetivo. La percepción subjetiva del objetivo le muestra que existe en un momento determinado y luego, de manera instantánea, en otro momento diferente. Para los observadores externos, parece que el objetivo se queda completamente inmóvil, aunque esté saltando en el aire.

Práctica: Ruptura

Acción: instantánea y enfrentada; el objetivo tira Compostura + Gnosis de manera refleja.

Duración: transitoria (un turno)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

Cada éxito permite que el objetivo quede congelado en el tiempo durante un turno. El campo de tiempo congelado se extiende solo a las inmediaciones del objetivo. Si alguien entra en este campo, es decir, toca al objetivo, el conjuro se rompe y el objetivo regresa al tiempo normal.

Fórmula del Concilio Libre: Mano de gloria

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Tiempo contra Compostura + Gnosis

Los artesanos de la voluntad del Concilio Libre usan esta fórmula con muchos fines diferentes, como robar dinero de la caja fuerte de una condesa adinerada bajo las mismas narices de esta (que no verá al mago), o darle a un paranoico de las conspiraciones una dosis de "pérdida temporal", de forma que crea que ha sido abducido por alienígenas en el intervalo de tiempo que no recuerda (pero que el reloj muestra inequívocamente que ha transcurrido).

Legado futuro (Tiempo •••••)

El mago proyecta un objeto hacia delante en el tiempo. Si bien antes podía mover cosas hacia delante unos cuantos turnos usando "Intermitencia temporal", página 214, la maestría a este nivel le permite enviar un objeto al futuro, para mantenerlo a salvo de las manos de sus enemigos o para asegurarse de que solo un heredero suyo pueda usarlo.

Práctica: Creación

Acción: instantánea

Duración: duradera

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

El número de éxitos determina lo lejos que puede ser enviado el objeto. El mago puede optar por enviarlo a cualquier instante entre el ahora y el máximo permitido por sus éxitos.

Éxitos	Tiempo en el futuro
1 éxito	Un año
2 éxitos	Dos años
3 éxitos	Cinco años
4 éxitos	10 años
5 éxitos*	20 años

* Añade 10 años por cada éxito adicional

El objeto aparece en el futuro en el mismo espacio que ocupaba en el presente, a menos que se use Espacio 2 en conjunción para enviarlo a otro lugar (Ver "Traslación", página 192).

La pega de este conjuro es que, una vez lanzado, el objeto no puede ser recuperado, excepto en el punto del futuro en el que reaparece. Se dice que los archimaestros del Tiempo tienen el poder de extender las manos y traer de vuelta los objetos que han sido enviados hacia el futuro.

Fórmula del Concilio Libre: El regalo del arqueólogo

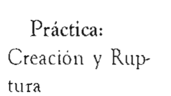
Reserva de dados: Presencia + Investigación + Tiempo

Algunos magos del Concilio usan esta fórmula para plantar tesoros enterrados en su futuro, aunque no pueden excavar para obtener el botín hasta que no ha pasado un tiempo considerable. Así se aseguran de que, ya que ellos no pueden usarlos, nadie más lo haga.



Reescribir la Historia (Tiempo •••••)

El mago puede esculpir su historia personal, dentro de las posibilidades normales. El artesano de la voluntad puede efectuar modificaciones extensas de su propio pasado, lo que le permite redefinir la persona que es en la actualidad. Sin embargo, no puede cambiar la historia de su *alma*, es decir, rehacer su pasado mágico (no puede cambiar su Senda, su Gnosis ni sus Arcanos).



Práctica: Creación y Ruptura

Acción: extendida

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: vulgar

Coste: 1 Maná

Cada éxito permite al mago mover un punto de un rasgo mundano (Atributo, Habilidad o Mérito, pero no rasgos mágicos como Gnosis o Arcanos) a otro rasgo dentro de la misma categoría (los puntos de Atributos Sociales se pueden mover hacia otros Atributos Sociales, etc.), hasta el máximo permitido en una categoría determinada (cinco puntos para la mayoría de los humanos). Los puntos no pueden añadirse directamente a las Ventajas ni restarse de ellas. Es como si hubiera hecho diferentes elecciones en el pasado, que hubiesen conducido a resultados diferentes en el presente. Por ejemplo, en su pasado reescrito, un mago fue al gimnasio en vez de a la biblioteca que sí frecuentó en su pasado real, lo que le permite pasar rasgos de Atributos Mentales a los Atributos Físicos.

Hay que tener en cuenta que cambiar una puntuación que determina otras características (Compostura o Resistencia, por ejemplo) altera esas otras características derivadas (Voluntad o Salud, en este ejemplo).

Cuando el conjuro expira, la historia real del conjurador se restaura y sus rasgos vuelven a su distribución original.

Fórmula de la Escala de Plata: Ladrón de años

Reserva de dados: Manipulación + Investigación + Tiempo

Los artesanos de la voluntad de la Escala no se someten a nada que no sea su propia orden, ni siquiera a la inmutabilidad del mismísimo Tiempo. Por medio de esta fórmula, tales magos se convierten en oradores elocuentes, espadachines competentes, corredores de maratón o cualquier otra cosa que requieran, alterando un poquito su historia aquí y allí para lograr los cambios deseados.



Paradoja

Los magos invocan a una realidad superior con sus conjuros, y así sobrepasan las leyes de la naturaleza. La voluntad del iluminado guía la fusión de mundos, creando una conjunción sin fisuras entre realidades dispares. Pero a veces su voluntad flaquea. Cuando dos realidades chocan, ocurre una *Paradoja*.

Una Paradoja emerge del conflicto entre las energías canalizadas por el reino de la Senda del mago y la realidad preexistente, a lo que se suma la mirada de cualquier Durmiente que presencie la obra del mago. El reino de la Senda del mago dice que algo es posible, la realidad normal dice que es imposible, y a consecuencia de ello ocurre una Paradoja. El resultado, muy a menudo, se manifiesta como una torsión en el propio Patrón del mago, en la que las fuerzas de la Creación intentan deshacer el problema. Cuanto más cambie el mago el universo mediante su fuerza de voluntad, más intentará el universo cambiar al mago a su vez. Los magos que llevan sus poderes demasiado lejos caen en la locura y el delirio. La Paradoja puede incluso desgarrar la mismísima estructura de la realidad por completo, permitiendo que extrañas *cosas* procedentes del Exterior encuentren la forma de entrar.

Los magos creen que el Tapiz era antes más flexible y dócil ante los cambios impuestos por la voluntad de los Despertados. Antes de la Guerra Celestial de la Atlántida, la magia no chocaba con la realidad. Sin embargo, con la ruptura de la Escala y la creación del Abismo, la Sombra y los Reinos Caídos fueron alterados. El riesgo de la Paradoja persigue a los magos que no tienen cuidado a la hora de esconder sus luces tras pantallas opacas.

Las reglas sobre invocar la Paradoja y similares se encuentran en "Invocando a la Paradoja", páginas 107-108.

Duración de la Paradoja

La duración de la Paradoja depende de la Sabiduría del conjurador que la invoca. (La duración de un Caos Paradójico es igual a los factores de Duración del conjuro que se descontrola).

Sabiduría	Desvarío	Anomalía, Desfiguración, Manifestación
10	una escena	una escena
9	una escena	una escena
8	una escena	una escena
7	una escena	una escena
6	una escena	una escena
5	una escena	una escena
4	dos horas	24 horas
3	12 horas	dos días
2	24 horas	una semana
1	dos días	un mes*

* Si el mago tiene una Sabiduría de 0, la Paradoja puede tener duración indefinida, a discreción del Narrador. El método para cancelar un efecto Paradójico de ese tipo también queda a discreción del Narrador.

Caos

El conjuro del mago ya no está bajo el control de este y se considera un conjuro Caótico. Afecta a un objetivo elegido al azar (u objetivos, si la conjuración incluía factores de objetivo múltiples) en vez de los objetivos declarados por el mago. El mago también queda incluido en la lista de posibles víctimas. El nuevo objetivo debe ser del mismo tipo: si el mago tenía por objetivo a una persona viviente, entonces la lista de posibles víctimas aleatorias incluirá solo personas vivas. Si el objetivo del mago es un objeto, entonces solo los objetos pueden ser afectados. Si el conjurador es el único objetivo viable presente, se convierte en el objetivo de su propio conjuro (a menos que el mago fuera el objetivo deseado, en cuyo caso el conjuro afecta a un objetivo de una clase diferente, como un objeto).

El nuevo objetivo (incluyendo al mago) puede enfrentarse o resistirse al conjuro si le está permitido (véase la descripción del conjuro).

Además, se realiza una tirada de Sabiduría:

Fallo Dramático: El efecto deseado del conjuro queda invertido. Una bendición se convierte en una maldición, un conjuro de percepción mágica deja al mago ciego a toda resonancia, o un conjuro de combate fortalece al adversario en vez de dañarlo.

Fallo: El efecto del conjuro se invierte, tal como se describe arriba.

Éxito: El efecto del conjuro queda inalterado.

Éxito Excepcional: El efecto del conjuro queda inalterado y el mago gana una bonificación de + 2 dados a cualquier intento por disipar el conjuro Caótico.

Como el conjuro ya no está bajo el control del mago, este no puede cancelarlo a voluntad.

La duración del Caos es la del conjuro original. Hay que tener en cuenta que los conjuros con Duración basada en la concentración se vuelven transitorios; el Narrador tira un único dado y el resultado es el número de turnos que dura activo.

Desvarío

El mago gana un trastorno mental como si sufriera de degeneración de su Sabiduría, aunque su Sabiduría queda inalterada. El jugador y el Narrador deciden qué trastorno es el más apropiado para la situación. A diferencia de un trastorno normal, el jugador no obtiene la acostumbrada tirada por Aplomo + Resolución para resistirse a sus efectos: se considera que ha fallado esa tirada al invocar a la Paradoja. El trastorno está completamente activo mientras dure la Paradoja, pero desaparece al terminar esta.

Un trastorno de Desvarío es generalmente más dramático que su contrapartida mundana. El jugador debe representarlo de la manera más creativa que pueda imaginar. Si el Narrador tiene la sensación de que el jugador actúa en contra de su trastorno, puede advertir a este que cambie su actitud. Si el jugador persiste, el Narrador puede aplicar una penalización de un punto a la Voluntad del personaje, al entender que ha usado su fuerza de voluntad para ir en contra de las imposiciones de su Desvarío.

Puntos de Arcano	Grado de trastorno
1	Trastorno leve
2	Trastorno leve
3	Trastorno leve
4	Trastorno grave
5	Trastorno grave

Además, se realiza una tirada de Sabiduría

Fallo Dramático: La demencia del mago es contagiosa. Un mago más por cada punto de Presencia del invocador sufre también de un trastorno de Desvarío en el lapso de tiempo de la Paradoja (basada en la Sabiduría del invocador, no de la víctima). Las víctimas se escogen aleatoriamente dentro del alcance del conjuro, y pueden incluir objetivos vía conexión empática. El objetivo puede enfrentarse al Desvarío con una tirada refleja de Resolución + Compostura. Si tiene éxito, no se ve afectado.

Fallo: Como arriba, pero solo un objetivo adicional se ve afectado.

Éxito: Solo el mago se ve afectado por el Desvarío.

Éxito Excepcional: Solo el mago se ve afectado por el Desvarío.

Trastornos del Desvarío

A diferencia de un trastorno normal, un trastorno del Desvarío hace que el mago sea especialmente susceptible a ciertos tipos de magia, descritos con cada trastorno más abajo.

Si el mago ya sufre previamente del mismo trastorno, el Narrador puede escoger un nuevo trastorno o la forma más severa de un trastorno leve.

Leve	Grave
Distimia	Depresión severa
Fobia	Pánico
Narcisismo	Megalomanía
Fijación	Trastorno obsesivo compulsivo
Desconfianza	Paranoia
Complejo de inferioridad	Ansiedad
Vocalización involuntaria	Esquizofrenia *
Irracionalidad	Personalidad múltiple *
Evitación	Fuga disociativa *

* No hace falta que el mago experimente necesariamente un trauma vital para adquirir uno de estos trastornos extremos mediante un Desvarío derivado de la Paradoja.

Distimia (Leve): La Paradoja provoca al mago a un ataque de depresión leve mientras dura. El mago pierde un punto de Voluntad y no puede emplear

puntos de Voluntad. Además, sufre una penalización de -1 dado cuando se resista o enfrente a magia de Muerte. Sufre también -1 a su Atributo de Aguante cuando se resista a magia de Muerte (ver la descripción del conjuro para el Atributo específico a usar).

Depresión severa (grave): Además de los efectos descritos en Distimia, todas las reservas de dados sufren una penalización de -2 durante el resto de la escena. Esto incluye las reservas de dados para enfrentarse a magia de Muerte, y el mago sufre una penalización de -2 puntos a su Atributo de Aguante cuando se resista a magia de Muerte (ver la descripción del conjuro para el Atributo específico a usar).

Fobia (leve): El mago tiene miedo a un tipo particular de persona, lugar u objeto, por ejemplo el objetivo del conjuro que causó la Paradoja u otro sujeto cercano al que pueda echar la culpa de la Paradoja o de sus problemas en general.

El mago debe alejarse del objeto de su fobia. Si debe estar cerca de él, no puede situarse a menos que su Velocidad en metros. Si se acerca al mago, este debe alejarse una distancia como mínimo equivalente a su Velocidad en metros en su próxima acción. No puede seleccionar fácilmente como objetivo de sus conjuros, ataques cuerpo a cuerpo o a distancia al objeto de su fobia. Sufre una penalización de -5, pues empieza a temblar de solo mirarlo. Si el espacio o las circunstancias no le permiten mantener las distancias, se queda inmóvil como un ciervo ante las luces de un coche hasta que encuentre una oportunidad de escapar (su Defensa sigue aplicándose, y puede esquivar y buscar cobertura frente a ataques con armas de fuego, pero no puede emprender otras interacciones mientras esté "inmovilizado").

Además, cuando sea objeto de poderes sobrenaturales procedentes de la fuente de su miedo, sufre una penalización de -1 dado a cualquier tirada para resistirse o enfrentarse a ese poder. Sufre también de -1 punto a su Aguante a la hora de resistir a la magia procedente del objeto de su miedo (la descripción del conjuro incluye el Atributo específico que se usa).

Pánico (grave): Esta condición funciona como la fobia, pero el mago no puede estar en la misma habitación que el objeto de su miedo. Debe huir de él inmediatamente, y no puede estar a una distancia que le permita percibirlo con sus sentidos convencionales (vista, sonido, olor). Tampoco puede usar magia empática sobre el objeto de su miedo. Si el objeto entra en su radio perceptivo, el mago debe huir a toda velocidad posible tan pronto como pueda emprender una acción. No puede atacarlo bajo ninguna circunstancia. Si lo toca, perderá el control, sucumbirá al pánico, y escapará tan lejos como pueda, sin pensar en nada más hasta que haya dejado atrás al objeto de su miedo. Si es incapaz de escapar, el mago se desmaya y pierde la consciencia durante el resto de la escena.

Además, cuando sea objeto de poderes sobrenaturales procedentes del objeto de su miedo, sufre una penalización de -2 dados a cualquier tirada para enfrentarse o resistir al poder. También sufre de -2 puntos a su Aguante cuando se resiste a la magia procedente del objeto de su miedo (ver la descripción del conjuro para el Atributo específico a usar).

Narcisismo (leve): El mago queda sobrecogido por su propia grandeza... aunque haya fallado el conjuro que invocó a la Paradoja. Mientras dura el Delirio de Paradoja, no se lleva bien con los demás ni trabaja a gusto con ellos. Cuando se le pide que ayude en una tarea, lo hace casi a regañadientes, a menos que sea una tarea centrada en él mismo, en sus propias necesidades o en anhelos. Sufre una penalización de -3 al participar en esfuerzos de grupo (ver página 120 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**), y se convierte en un pelmazo obsesionado consigo mismo cuyas tiradas Sociales sufren una penalización de -1.

Además, sufre una penalización de -1 dado a las tiradas de Sabiduría para no ganar trastornos cuando su Sabiduría desciende (como en el caso de que cometa un asesinato y su Sabiduría se degrade por ello).

Megalomanía (grave): Se aplican los efectos de Narcisismo, solo que las penalizaciones se intensifican en uno. El mago también es altamente competitivo. No se permite a sí mismo fallar en un enfrentamiento (aunque sea una tirada enfrentada). Si falla, se obsesiona con ello y obra para conseguir la revancha en las condiciones más beneficiosas para él. Si, por ejemplo, fracasa a la hora de llegar a tiempo con su coche a la línea de meta, pero un aliado si lo consigue, no se olvidará de ello. Insistirá constantemente en que, aunque fue él quien lo hizo, el aliado se ha llevado toda la gloria, y exigirá que se lleven a cabo pruebas similares, incluso en circunstancias inapropiadas como en la oficina o en un restaurante.

Sí el personaje pierde un enfrentamiento frente a alguien que considera socialmente inferior, pierde un punto de Voluntad debido a la vergüenza y al desprecio que siente por sí mismo (lo que es el centro de su megalomanía; en el fondo teme ser un fracasado).

Además, sufre una penalización de -2 dados a las tiradas de Sabiduría para no ganar un trastorno cuando su Sabiduría desciende (como en el caso de que robe a alguien y por tanto su Sabiduría se degradé).

Fijación (leve): El mago se obsesiona con una derrota o victoria reciente. Puede ser el fracaso o el éxito del conjuro que invocó a la Paradoja, o un suceso anterior a la conjuración.

El mago tira un dado. El resultado es el número de escenas (independientemente de su Sabiduría) en las que el mago se ofusca con ese suceso ofensivo o inspirador, y se olvida de metas más importantes. Desarrolla una fijación con aquello que según él fue la causa de que ganara o perdiera, ya sea un oponente, un cordón de zapato roto o el modelo de coche que conducía. En caso de derrota, no puede hacer otra cosa que hervir de rabia, maldecir las circunstancias y pensar en métodos de prevenirlo en el futuro. En caso de victoria, se convierte en un fanático, y emplea gran parte de su tiempo investigando, observando o hablando de la actividad o factor que le permitió ganar.

El Narrador determina la manera en que este trastorno afecta a las reservas de dados del mago o a su comportamiento. Puede imponerle una penalización de -1 en todas las tareas no relacionadas con su fijación, o puede no dejarle llevar a cabo ninguna actividad si no tiene conexión con su obsesión.

Además, la incapacidad del mago para abandonar el tema de su fijación interfiere con su capacidad de visualizar un imago que no esté directamente relacionado con el <quella. Sufre una penalización de -1 a cualquier tirada de conjuración que no involucra a su obsesión.

Trastorno obsesivo compulsivo (grave): El trauma, la culpabilidad o el conflicto interno que causa ese trastorno obligan al personaje a centrar su atención y energía casi por completo en una única acción o comportamiento repetitivo. La obsesión se desprende del deseo de un individuo por controlar su entorno: mantener un área limpia, mantenerla tranquila y pacífica, o mantener a los individuos indeseables fuera. Una compulsión es una acción o conjunto de acciones que un individuo se ve obligado a ejecutar para calmar su ansiedad: ordenar los objetos siguiendo patrones exactos, comprobar constantemente que un arma está cargada, rezar cada pocas horas para dar las gracias por haber sobrevivido tanto tiempo.

Determina un conjunto de acciones específicas o comportamientos que el mago ejecuta, con exclusión de todo lo demás (aunque interfieran con sus planes actuales o pongan en peligro su vida o la de otros). Si el personaje se ve impedido para actuar según su trastorno, puede que pierda el control entre enemigos o aliados y ataque a unos u otros (o a ambos) de manera indiscriminada.

Además, sufre una penalización de -2 a cualquier tirada de conjuración que no involucre a su comportamiento obsesivo.

Desconfianza (leve): El mago desconfía hasta el extremo de las intenciones de todo el mundo. Todos son sospechosos de conspirar en su contra. El mago cuestiona la sinceridad de los demás y duda de todo el que intente ayudarle... aunque le salve la vida. Sufre una penalización de -1 en todas las tiradas Sociales. Hay que tener en cuenta que aunque desconfía de todo y todos, aun así puede ser víctima de timadores y estafadores. No obtiene bonificaciones especiales a la hora de resistirse a sus intentos de engañarlo, aunque sospeche de ellos tanto como de los demás.

Irónicamente, la desconfianza del personaje lo hace *más* susceptible de lo normal a la magia de la Mente, ya que espera que se aprovechen de él. Sufre una penalización de -1 dados cuando de enfrenta o resiste a tales conjuros. También sufre una penalización de -1 a su atributo de Aguante a la hora de resistirse a la magia Mental (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Paranoia (grave): El mago cree que su miseria e inseguridad se deben a una persecución y hostilidad externas. Los paranoicos se obsesionan con su complejo de persecución, y a menudo crean teorías de conspiración vastas y enormemente complejas para explicar quién los atormenta y por qué. Frente a cualquier persona (o cosa) que perciban que es "uno de ellos", pueden recurrir a la violencia.

El mago sufre una penalización de -2 a las tiradas Sociales. Es desconfiado y hostil hacia todo el mundo, incluso ante amigos íntimos y miembros de su familia. El más ligero indicio de comportamiento sospechoso es suficiente para hacer que el mago ataque o huya del supuesto enemigo.

Su paranoia prácticamente garantiza que sus peores temores sobre los demás se hagan realidad. Sufre una penalización de -2 dados a la hora de resistirse o enfrentarse a los conjuros de Mente. Sufre una penalización de -2 puntos a su Aguante a la hora de resistirse a la magia de la Mente (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Complejo de inferioridad (leve): El mago se ve abrumado por las dudas sobre sí mismo. El peso de las decisiones a tomar en el momento es demasiado para él y duda de su capacidad para decidir correctamente o actuar de forma adecuada. Todas las tiradas del resto de la escena sufren una penalización de -1. Además, no puede emplear puntos de Voluntad en ninguna tirada (aunque sí para aumentar su Defensa).

La obsesión del mago con su capacidad para tomar decisiones lo hace especialmente susceptible a la magia del Destino; sufre una penalización de -1 dado a la hora de resistirse o enfrentarse a tales conjuros. También sufre una penalización de -1 a su Aguante cuanto se resiste a la magia del Destino (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Ansiedad (grave): Como el complejo de inferioridad, pero la ansiedad generalizada del mago lo atormenta tanto que sufre una penalización de -2 a todas las tiradas hasta el final de la escena, y no puede emplear puntos de Voluntad en ninguna tirada durante ese periodo. Sufre una penalización de -2 dados a la hora de resistirse o enfrentarse a los conjuros de Destino, y -2 a su Aguante para resistirse a la magia del Destino (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Vocalización involuntaria (leve): Cuando el mago deba tomar una decisión sobre el curso de acción a seguir o esté sometido a una presión extrema, empezará a hablar consigo mismo sin darse cuanta. Expresa en voz alta su monólogo interior, pero solo se da cuenta si se lo señalan los demás, en cuyo caso puede dejar de hacerlo durante tantos turnos como puntos de Astucia tenga. Tras ese periodo, se olvida y empieza a hablar solo otra vez. Este comportamiento persiste hasta el final del Desvarío.

Habla en voz alta incluso cuando pueden oírlo sus enemigos o rivales. Le es difícil mantener sus pensamientos y sentimientos en secreto cuando los expresa en voz alta. Por ejemplo, un rival le exige que le revele dónde tiene escondida una Reliquia. El mago sonríe con desprecio y piensa para sí: "Jamás lo encontrarás en mi caja fuerte oculta", pero inadvertidamente lo suelta en voz alta.

Además, el hecho de que el mago le hable al aire atrae la atención de los espíritus, y lo hace más susceptible a la magia del Espíritu. Sufre una penalización de -1 dado cuando se resiste o enfrenta a ese tipo de conjuros o a los poderes de los espíritus. Sufre una penalización de -1 a su Aguante cuando se resiste a la magia del Espíritu (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Esquizofrenia (grave; extremo): El mago desarrolla un trastorno esquizofrénico mientras dura la Paradoja, que se manifiesta como alejamiento de la realidad, cambios violentos de comportamiento y alucinaciones. Este trastorno, del tipo clásico, hace que la víctima hable con las paredes, se crea el Rey de Siam, o reciba instrucciones de su gato para cometer asesinatos.

Representar este trastorno requiere una cuidadosa planificación. El Narrador debe determinar un conjunto de comportamientos relevantes para el trauma que causa el trastorno. Las alucinaciones, los comportamientos extraños y las voces incorpóreas se derivan de un terrible conflicto interior que el individuo no puede solucionar. Determina cuál es el conflicto y a continuación racionaliza qué tipo de comportamiento causa.

El mago se vuelve impredecible y peligroso. Sufre automáticamente una penalización de -2 a todas las tiradas Sociales y puede mostrarse agresivo e incluso violento con aquellos que se enfrentan a él con traumas tales como acusaciones, verdades perturbadoras para el mago o discusiones acaloradas.

El estado del mago atrae a los espíritus hacia él de tal forma que incluso puede que los aliados no estén seguros de si sus delirios son alucinaciones o causados por espíritus reales. Sufre un -2 a su Aguante a la hora de resistirse a la magia del Espíritu o a los poderes de los espíritus (la descripción del conjuro incluye el Atributo que se ha de utilizar).

Irracionalidad (leve): El mago se siente amenazado y reacciona sin lógica ni raciocinio. Su única manera de vérselas con la situación es actuar de la forma más irracional posible, con la esperanza de amedrentar a su opresor o al menos mitigar sus propios miedos. Este comportamiento persiste hasta el final del Desvarío. Lo más irónico es que se comporta de una manera extremadamente arriesgada, que puede ser más peligrosa que el peligro real al que se enfrenta. Si un portero de discoteca le exige saber qué hace en un área prohibida, puede que reaccione desproporcionadamente y se dedique a provocar al empleado. Y lo más gracioso es que durante esos arranques, el mago no puede iniciar comportamientos violentos, solo responder a ellos si ocurren. Puede amenazar o intimidar a otros, pero no puede dar el primer golpe (que es lo que intenta evitar en el fondo mediante su comportamiento irracional).

Además, su irracional estado mental hace que sus conjuros discretos se vuelvan Improbables ante testigos Durmientes.

Personalidad múltiple (grave; extremo): La personalidad del mago se fractura en una o más entidades adicionales, lo que le permite negar los traumas o acciones causadas por los traumas echándole la culpa a "otro". Cada personalidad se crea para responder a determinados estímulos emocionales. Una persona que sea víctima de maltratos puede desarrollar una personalidad de "tipo duro", crear un "protector" o incluso convertirse en un asesino para negar los maltratos que sufre. En la mayoría de los casos, ninguna de esas personalidades es consciente de las demás, y aparecen y desaparecen en la mente del mago en respuesta a situaciones o condiciones específicas.

El mago puede manifestar diferentes Habilidades o incluso diferentes Atributos Sociales para cada identidad (el número de puntos de los Atributos Sociales del personaje se redistribuye de cualquier forma).

Además, su irracionalidad hace que sus conjuros discretos se vuelvan Improbables para los testigos Durmientes.

Evitación: Hay algo en la situación actual a lo que el mago no puede enfrentarse (puede ser su enemigo, sus amigos o un espectador inocente) y hará todo lo posible para evitarlo, excepto lastimarse a sí mismo o a otros. Puede que escape de la escena o se enmascare como un observador casual para escabullirse. Si debe enfrentarse a la situación (o no pude escapar a ella), toda tirada que haga sufrirá una penalización de -1. No puede elegir como objetivo de su magia a la situación, persona o cosa que quiere evitar.

Fuga disociativa (grave; extremo): El estrés de la situación actual es demasiado grande para el mago y este experimenta una "ausencia" con pérdida de memoria. El mago lleva cabo una serie específica e inflexible de comportamientos para eliminar los síntomas de estrés. Este síndrome difiere del de personalidad múltiple en que un individuo en medio de una fuga no posee personalidades distintas. En vez de eso, parece actuar con una especie de "piloto automático", de manera similar a un sonámbulo.

El jugador debería representar el estado de trance del mago llevando a cabo una serie de comportamientos que repite de forma casi mecánica. Puede atarse y desatarse los cordones de los zapatos sin cesar, caminar hasta una esquina de la habitación y negare a abandonarla, o tumbarse en posición fetal. Si el Narrador no está satisfecho con la reacción del jugador, puede tomar el control del personaje mientras dure el ataque. La fuga persiste hasta el final del Desvarío. Al finalizar la fuga, el personaje "recupera la consciencia" sin recordar nada de sus acciones. Si otros (amigos y enemigos incluidos) interfieren con él o intentan evitar que lleve a cabo sus acciones, puede llegar a atacarlos para continuar con ellas. Hasta puede que intente usar magia mientras está en estado de fuga.

Anomalía

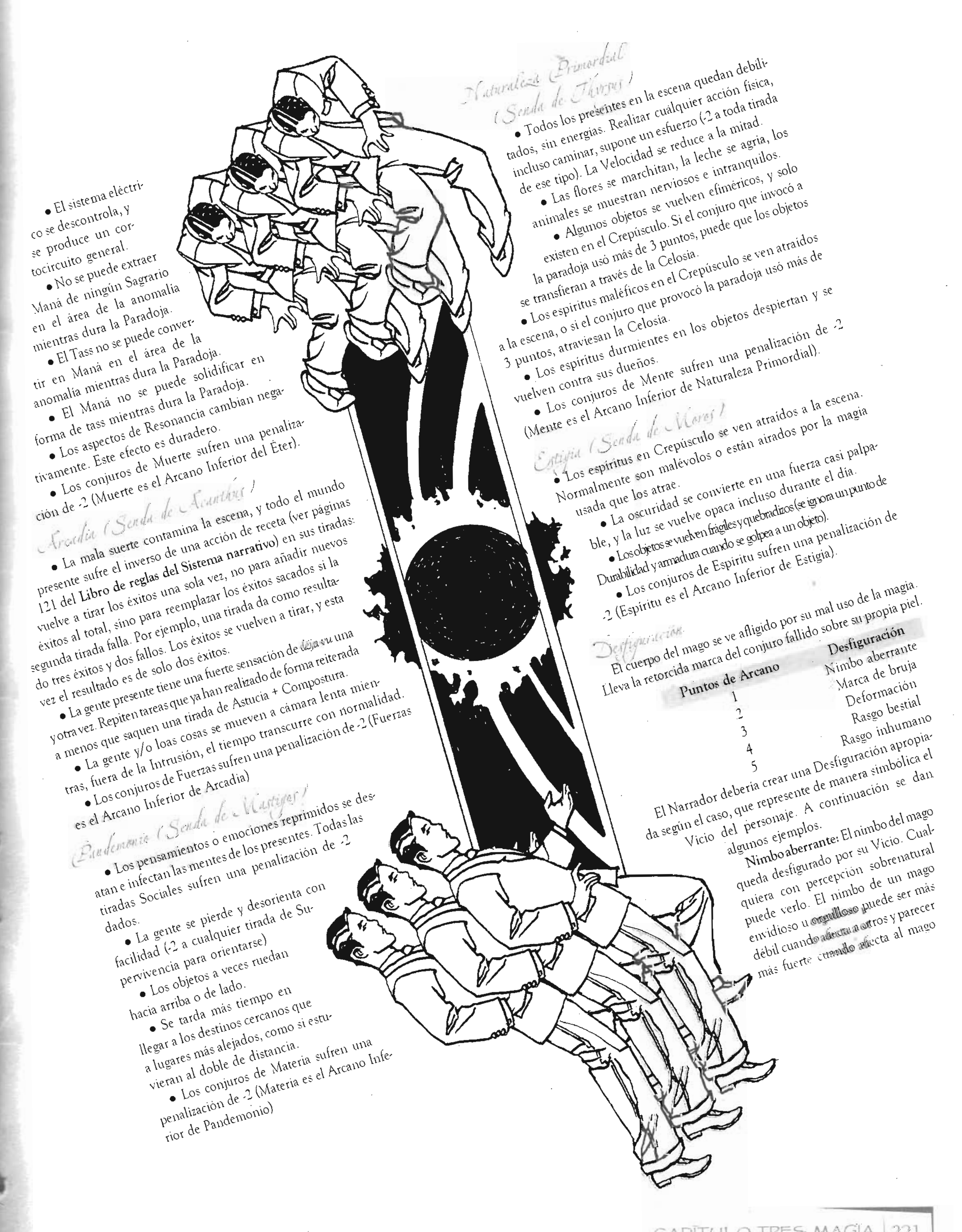
La realidad se resquebraja y ocurre algo imposible. El área afectada normalmente suele extenderse 20 metros alrededor del conjurador por cada punto del Arcano de mayor poder usado. Las anomalías no se ven afectadas por la Incredulidad.

Lo más importante acerca de las Anomalías es que son impredecibles. El Narrador elige sus efectos y define las reglas sobre cómo actúan sobre el área y/o a los personajes. Más abajo se dan ejemplos basados en la Senda del reino del invocador, pero solo son eso, ejemplos. Los Narradores deberían ser creativos y esforzarse por confundir las expectativas de los conjuradores, usando, en caso necesario, criterios diferentes a los de la Senda del reino.

Hay que tener en cuenta que si una o más Anomalías de la Paradoja de diferentes Sendas se crean en la misma área durante la misma escena, los efectos se combinan. Si la misma Senda causa más de una Anomalía en la misma área, sus efectos se incrementan.

El Éter (Senda de Obrimos)

- Se crea una tormenta o el tiempo se vuelve loco, y empieza a granizar con el cielo despejado.



• El sistema eléctrico se descontrola, y se produce un cortocircuito general.

• No se puede extraer Maná de ningún Sagrario en el área de la anomalía mientras dura la Paradoja.

• El Tass no se puede convertir en Maná en el área de la anomalía mientras dura la Paradoja.

• El Maná no se puede solidificar en forma de tass mientras dura la Paradoja.

• Los aspectos de Resonancia cambian negativamente. Este efecto es duradero.

• Los conjuros de Muerte sufren una penalización de -2 (Muerte es el Arcano Inferior del Éter).

Arcadia (Senda de Acanthus)

• La mala suerte contamina la escena, y todo el mundo presente sufre el inverso de una acción de receta (ver páginas 121 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**) en sus tiradas: vuelve a tirar los éxitos una sola vez, no para añadir nuevos éxitos al total, sino para reemplazar los éxitos sacados si la segunda tirada falla. Por ejemplo, una tirada da como resultado tres éxitos y dos fallos. Los éxitos se vuelven a tirar, y esta vez el resultado es de solo dos éxitos.

• La gente presente tiene una fuerte sensación de *déja vu* una y otra vez. Repiten tareas que ya han realizado de forma reiterada a menos que saquen una tirada de Astucia + Compostura.

• La gente y/o loas cosas se mueven a cámara lenta mientras, fuera de la Intrusión, el tiempo transcurre con normalidad.

• Los conjuros de Fuerzas sufren una penalización de -2 (Fuerzas es el Arcano Inferior de Arcadia)

Pandemonio (Senda de Mastigos)

• Los pensamientos o emociones reprimidos se desatan e infectan las mentes de los presentes. Todas las tiradas Sociales sufren una penalización de -2 dados.

• La gente se pierde y desorienta con facilidad (-2 a cualquier tirada de Supervivencia para orientarse)

• Los objetos a veces ruedan hacia arriba o de lado.

• Se tarda más tiempo en llegar a los destinos cercanos que a lugares más alejados, como si estuvieran al doble de distancia.

• Los conjuros de Materia sufren una penalización de -2 (Materia es el Arcano Inferior de Pandemonio)

Naturaleza Primordial (Senda de Thyrsus)

• Todos los presentes en la escena quedan debilitados, sin energías. Realizar cualquier acción física, incluso caminar, supone un esfuerzo (-2 a toda tirada de ese tipo). La Velocidad se reduce a la mitad.

• Las flores se marchitan, la leche se agria, los animales se muestran nerviosos e intranquilos.

• Algunos objetos se vuelven efiméricos, y solo existen en el Crepúsculo. Si el conjuro que invocó a la paradoja usó más de 3 puntos, puede que los objetos se transfieran a través de la Celosía.

• Los espíritus maléficos en el Crepúsculo se ven atraídos a la escena, o si el conjuro que provocó la paradoja usó más de 3 puntos, atraviesan la Celosía.

• Los espíritus durmientes en los objetos despiertan y se vuelven contra sus dueños.

• Los conjuros de Mente sufren una penalización de -2 (Mente es el Arcano Inferior de Naturaleza Primordial).

Estigia (Senda de Moros)

• Los espíritus en Crepúsculo se ven atraídos a la escena. Normalmente son malévolos o están airados por la magia usada que los atrae.

• La oscuridad se convierte en una fuerza casi palpable, y la luz se vuelve opaca incluso durante el día.

• Los objetos se vuelven frágiles y quebradizos (se ignora un punto de Durabilidad y armadura cuando se golpea a un objeto).

• Los conjuros de Espíritu sufren una penalización de -2 (Espíritu es el Arcano Inferior de Estigia).

Desfiguración

El cuerpo del mago se ve afligido por su mal uso de la magia. Lleva la retorcida marca del conjuro fallido sobre su propia piel.

Puntos de Arcano	Desfiguración
1	Nimbo aberrante
2	Marca de bruja
3	Deformación
4	Rasgo bestial
5	Rasgo inhumano

El Narrador debería crear una Desfiguración apropiada según el caso, que represente de manera simbólica el Vicio del personaje. A continuación se dan algunos ejemplos.

Nimbo aberrante: El nimbo del mago queda desfigurado por su Vicio. Cualquiera con percepción sobrenatural puede verlo. El nimbo de un mago envidioso u orgulloso puede ser más débil cuando afecta a otros y parecer más fuerte cuando afecta al mago

mismo. El nimbo de un mago avaricioso puede que no afecta nadie en absoluto, aunque su presencia siga siendo obvia. El nimbo de un mago airado puede aparecer amenazador ante otros, aunque no pueda dañarlos directamente.

Marca de bruja: El mago tiene una extraña marca que, aunque sin ser prominente, es visible a los durmientes. Puede que tenga motas luminosas en los ojos (lujuria o avaricia), su cuerpo irradia calor (ira) o frío (envidia), o su piel tiene una tonalidad grisácea (pereza). Además, posee un Nimbo aberrante, como se describe arriba.

Deformación: El mago posee una marca prominente que es visible a los Durmientes, como una tonalidad metálica en la piel (orgullo), pupilas de animal (ira o gula), un extraño tono de voz (lujuria, envidia, avaricia). Además, tiene un Nimbo aberrante, como se describe más arriba. Sufre una penalización de -1 dado a todas las tiradas de interacción Social con Durmientes (excepto las de Intimidación).

Rasgo bestial: El mago gana un rasgo animal, como garras (ira + 1 dado, daño letal), colmillos (envidia o gula +1 dado, daño letal), cuernos (orgullo, +2 dados, daño letal), cola (avaricia o lujuria; posee la mitad de la fuerza del mago, redondeando hacia arriba), pelaje o escamas (pereza u orgullo; un punto de armadura). Ninguno de esos rasgos puede ocultarse fácilmente. El personaje sufre una penalización de -3 a todas las tiradas Sociales (excepto las de Intimidación).

Rasgo inhumano: El mago gana un rasgo inhumano, como un rasgo bestial de naturaleza claramente demoníaca o sobrenatural. Puede ser una cola bífida o unos ojos que brillan. O puede que lo rodee una nube de moscas (gula o avaricia), una miasma que haga que las plantas se marchiten (pereza o envidia), una manada de alimañas reptantes (orgullo o lujuria), o una mortaja de humo (ira). Sufre una penalización de -5 dados a todas las tiradas Sociales (excepto Intimidación).

Manifestación

Una entidad del Abismo entra en el Mundo caído. Se manifiesta en algún lugar dentro del área alrededor del mago que la ha invocado, normalmente no más lejos de 10 metros por cada punto de Gnosis del conjurador. No necesariamente aparece ante su vista. Puede manifestarse bajo el mago, en las alcantarillas, o en una habitación que el mago no puede ver detrás de la pared más cercana.

Puntos de Arcano	Entidad
1	La manifestación es un duende o diablillo, un espíritu menor con un sentido del humor malévolo que le produce problemas al mago durante un corto periodo. Es de Rango 1 (5-8 puntos de Atributos) o 2 (9-14 puntos de Atributos). Esta entidad existe en el Crepúsculo y no puede causar daños directamente, pero sí que puede causar un cierto número de problemas menores. Tiene cierta capacidad de influencia sobre el mundo material, como un poltergeist. Puede abrir y cerrar puertas, empujar cosas para que se caigan y lanzar objetos pequeños.
2	Una entidad más amenazadora y poderosa (Rango 3, con 15-25 puntos de Atributos) se manifiesta en el mundo material. Es maligna y con poco sentido del humor. Es oportunista, causa problemas varios y posee poderes como los de los duendes arriba descritos.
3	Las entidades de esta intensidad son más complejas y capaces (Rango 3 o 4, 16-35 puntos de Atributos), y se conducen menos por el puro instinto y las emociones y más por la planificación y el pensamiento. También son lo suficientemente poderosas para manifestarse en forma física e interactuar con el mundo material. Poseen la astucia suficiente como para fingir que pretenden ayudar al mago mientras lo confunden. Las promesas de tales criaturas nunca son de fiar.
4	El poder de la entidad es igual al del mago en todos los aspectos. Tales entidades varían desde monstruosidades asesinas que persiguen y matan a los seres queridos del mago (o a sus enemigos, para implicarlo a él) a seductoras manifestaciones de sus deseos más oscuros. Algunas entidades de tal poder, llamadas "sosias", tienen la apariencia exacta del mago que las engendró. Los sosías nunca aparecen en el mismo lugar que su doble. Siempre están en otro lugar, causando problemas. La única manera de expulsar a un sosias es que el mago se enfrente directamente a él (en cuyo caso desaparece). Para poder hacer esto, hay que confinarlo de alguna manera. Pueden sentir que su doble se acerca y huyen si pueden.
5	El mago atrae la atención de una entidad verdaderamente poderosa (Rango 4 o 5, con 36-45 puntos de Atributos). La entidad puede intentar destruir al mago o poseer su cuerpo. Como alternativa, también puede intentar seducir al mago con promesas de poder, conocimiento y satisfacción de sus deseos. La entidad permanece en el mundo hasta que sea expulsada por el mago que la convocó o hasta la muerte del mago. En el pasado, las órdenes han aprobado la ejecución de los magos responsables de llamar a tales entidades a la existencia.

El alma secreta

El corazón del mismísimo poder de un mago, lo que hace que sea lo que es, reside en un secreto, algo sin sustancia y que no puede ser visto ni demostrado: el alma. La misma magia (ocultismo, conocimientos arcanos) siempre ha estado envuelta en el misterio, origen de sociedades secretas y órdenes herméticas, solo para los ojos y oídos de los iniciados. "Cosas que el ser humano no debería saber". ¿Pero y si la iniciación misma solo promoviera más secretismo, en una espiral de secretos dentro de secretos y conspiraciones inscritas dentro de otras cada vez mayores, que se alimentan de sí mismas hasta que al final abarcan a todo el cosmos?

Algunos magos profesan una teoría radical: ¿y si las Paradojas que afligen a los artesanos de la voluntad no son una fuerza exterior, sino la propia alma del mago, su propio secretismo, que se vuelve contra el mago? La magia es una cosa de secretos, y por tanto, *debe permanecer en secreto*. Y pese a eso, el alma debe expresarse, y la magia es su medio de expresión. Esas dos necesidades, expresión y secretismo, están enfrentadas. No importa el deseo del ego de que la magia "llegue a ser conocida" mediante demostraciones vulgares, el alma, la esencia misma de la magia, exige y demanda secretismo. El alma busca el poder y sin embargo debe ser desconocida. Una Paradoja.

Según esta filosofía, la Paradoja es el mago que se castiga a sí mismo por sus transgresiones contra el código de silencio, el pacto que ha hecho con su propia alma. Su propio poder, que lo enloquece bajo la presión de intentar mantenerse en silencio. Si hay algo que todos sabemos acerca de los secretos, es que debemos compartirlos. Esa es su verdadera atracción, la fuente de su poder. Los secretos que no se comparten desaparecen. Y pese a todo, el alma no puede hablar, lanzar conjuros, por temor a revelar el *secreto*, aquello que debe quedar oculto. Este juego tormentoso de revelaciones y ocultamientos es suficiente para volver loca a cualquier persona.

Los magos que sostienen esta teoría creen que la cima de la sabiduría, quizás incluso la ascensión a Oráculo, consiste en lograr el equilibrio perfecto entre expresión y secretismo. Se dice que los Oráculos expresan la voluntad de sus almas en la naturaleza misma del Tapiz, y algunos dicen que en los mismísimos Arcanos. Y sin embargo, los Oráculos son ignotos e invisibles. Los magos creen en su existencia, pero no tienen pruebas o evidencias más allá de su intuición. La gran generosidad de los Oráculos proviene de esta expresión de sus personalidades en los poderes del universo. No reclaman grandeza alguna para sí mismos, por lo que permiten a otros alcanzar la grandeza.

Incredulidad

Cuando un Durmiente se encuentra frente a la magia o a lo sobrenatural, normalmente es incapaz de enfrentarse a lo que ve. Las alteraciones sobrenaturales perturban a su vez a los Durmientes que las contemplan... hasta que el abrazo de la *Incredulidad* borra toda evidencia de sus mentes.

Los magos debaten eternamente sobre el porqué de esto. Los textos antiguos no hacen referencia a ese efecto antes de la caída de la Atlántida y la división de los mundos. Parece que las almas humanas, separadas del Mundo celeste y exiliadas en el Mundo caído, no pueden enfrentarse a la realidad de la magia. Hay *algo* que intenta violentamente que mantengan los ojos cerrados.

Cuando un Durmiente es testigo de un acto de magia vulgar, siempre desencadena la Incredulidad. La reacción del Durmiente depende de su Voluntad. En muchos casos, el efecto altera o rehace los recuerdos del Durmiente sobre el suceso, pero se sabe que los humanos pueden reaccionar de formas impredecibles. Si varios humanos observan el mismo acto de magia vulgar, cada uno lo interpreta de manera diferente según su Voluntad y los recursos que su inconsciente use para explicar el suceso.

Voluntad	Recuerdos
1-4	El Durmiente olvida por completo que ha visto algo inusual.
5-7	Olvida lo que ha visto, pero persiste una sensación de intranquilidad. Posteriormente recuerda parte de los sucesos como si los hubiera soñado. O interpreta de otra manera lo que ha visto; puede confundir un conjuro con el efecto de un artefacto tecnológico u otra cosa que lo explique en términos "normales".
8-10	Lo recuerda todo.

La magia discreta no dispara la Incredulidad, a menos que fuerce mucho la credulidad de los observadores (ver "Magia improbable", página 98). Los poderes de las criaturas sobrenaturales *tampoco* desencadenan la Incredulidad. Vampiros, hombres lobo, espíritus, fantasmas y otros seres extraños pueden usar sus poderes con libertad ante los ojos de los Durmientes. Los magos teorizan que la Incredulidad es el alma del Durmiente que niega la existencia del Mundo celeste, tal como la muestra la magia vulgar de los Despiertos. Los poderes de otras criaturas, según creen los magos, no resucitan los recuerdos del alma de su tragedia en la caída. En cierto sentido, la Incredulidad es casi un Despertar, que niega la mismísima posibilidad del Despertar en sí.

Desenredar

Un Durmiente que sea testigo de un conjuro vulgar puede muy bien desenredar el conjuro mediante la fuerza de su Incredulidad. El resultado es una acción extendida, con acumulación de éxitos en el tiempo. En el primer turno en el que el conjuro es observado, tira el Aplomo + Compostura del Durmiente y compara los éxitos con la Potencia del conjuro. Si los éxitos superan a la Potencia, el conjuro se disipa. Si es igual o menor que la Potencia, el conjuro no se ve afectado.

Cada minuto a partir de entonces, y hasta el final de la escena, tira de nuevo y añade los éxitos al total acumulado. Una vez que los éxitos excedan la Potencia del conjuro, este se disipa. Un mago puede intentar ocultar el efecto ante un Durmiente, pero si el Durmiente vuelve a verlo en cualquier momento durante el resto de la escena, sus nuevos éxitos de incredulidad se añaden a los anteriores. (Nota: si la acción ha cambiado a otra ubicación, pero el conjuro persiste, los Narradores pueden asumir que se obtiene un éxito por cada Durmiente y cada 10 minutos, hasta que el conjuro desaparezca. Por ejemplo, un conjuro de Potencia 3 en una habitación con dos Durmientes queda desenredado en 20 minutos). Si un Durmiente abandona la escena del conjuro, no se hacen más tiradas por este.

Ejemplo: *Angrboda transforma a una rata en un diablillo (una pequeña criatura demoníaca de apariencia humanoide) con su conjuro de Vida 5 "Fantasía" (página 160). El conjuro tiene una Potencia de 5. A continuación usa un conjuro discreto de Mente para ordenar al diablillo que entre en un edificio de oficinas por la noche para robar ciertos archivos.*

El empleado de la limpieza del turno de noche (un Durmiente) ve a la extraña criatura que se escabulle por una ventana para entrar en una oficina. Literalmente, no puede creer lo que ven sus ojos. En el primer turno que el empleado ha visto al diablillo, el Narrador tira su Aplomo + Compostura (una reserva de dados de cuatro dados). Obtiene un éxito. Esto no es suficiente para afectar al conjuro que ha transformado a la rata en un diablillo.

El empleado continúa observando incrédulo como el diablillo examina los archivos. Diez minutos más tarde, se hace otra tirada: tres éxitos, con un total de cuatro éxitos. Sigue sin ser suficiente para afectar a la Potencia del conjuro.

El diablillo continúa su búsqueda. Otros diez minutos más tarde, se hace otra tirada: dos éxitos, con un total acumulado de seis éxitos. Este total excede la Potencia del conjuro, por lo que este se disipa. El diablillo se transforma de nuevo en rata. El empleado, que ya empieza a olvidar lo que ha visto (Voluntad 4), va a buscar una trampa para ratas.

Ejemplo de juego con lanzamiento de conjuros

Fred, Mike y Lisa llevan personajes magos en la crónica de Philippe.

Fred lleva a Cuervo, un airado joven mago de la Flecha Adamantina que camina por la Senda de Obrimos. Sus Arcanos son Fuerzas 3, Vida 2 y Cardinal 1, y su Gnosis es 2.

Mike lleva a Devon, un escurridizo mago Acanthus de la orden del Concilio Libre. Sus Arcanos son Destino 3, Tiempo 2 y Espíritu 1, y su Gnosis es 2.

Lisa lleva a Zafiro, una astuta maga Castigos de la orden de la Escala de Plata. Sus Arcanos son Mente 3, Espacio 2 y Muerte 1, y su Gnosis es 3.

Los tres magos investigan una casa abandonada que se dice que está encantada. Devon, sin embargo, ha descubierto mediante sus investigaciones que la casa solía ser el sanctasanctórum de un mago, aunque desconoce quién era el anterior dueño.

Antes de entrar en la casa, los jugadores declaran que sus personajes lanzan cada uno conjuros de Visión de mago sobre sí mismos. Cuervo usa "Visión celestial" de Cardinal (página 181), quizás el mejor conjuro disponible para ver los restos de magia Despertada que pueda haber en la casa. Devon usa "Segunda visión" de Espíritu (página 200), que es útil para percibir las áreas débiles de la Celosía. Zafiro usa "Visión umbría" de Muerte (página 116), lo que ayudará si realmente hay fantasmas en la casa.

Cada personaje lanza también un conjuro de protección. Para Cuervo, se trata de "Escudo invisible" de Fuerzas (página 140), que le otorga tres puntos de armadura (uno por cada punto de arcano). Devon usa "Protección de la madre fortuna" de Destino (página 130) para obtener tres puntos de armadura y Zafiro lanza "Nublar percepción" de Mente (página 172) para lograr tres puntos de armadura.

Philippe hace notar que cada personaje tiene ahora dos conjuros activos. Su puntuación de Resistencia determina su Tolerancia a conjuros (página 110), o cuántos conjuros pueden lanzar sobre sí mismos antes de empezar a sufrir penalizaciones debido a las interferencias mágicas. La Resistencia de Devon es 2, así que si se lanza otro conjuro sobre él, empezará a sufrir dificultades para conjurar: -1 dado por conjuro por cada conjuro que supere su Resistencia. La Resistencia de Cuervo y Zafiro es de 3, por lo que tienen más margen.

Cuando los personajes entran en la casa oscura con linternas, cada uno de ellos intenta leer la resonancia presente para encontrar pistas. Esta es una acción extendida, pero puede hacerse una tirada por cada turno. Philippe hace las tiradas, de forma que pueda ocultar cualquier modificador a los dados sin revelar su fuente a los jugadores. Por cada tirada, resta un dado debido a la oscuridad imperante (las linternas ayudan, pero no hacen que las cosas sean fáciles). En el primer turno, Cuervo y Devon obtienen un éxito mientras que Zafiro obtiene dos. El Narrador les informa de que no han descubierto nada; tendrán que seguir intentándolo.

En el segundo turno, todos vuelven a intentarlo. Cuervo no consigue ningún éxito, Devon uno y Zafiro obtiene tres. Como Zafiro a adquirido tres éxitos, es suficiente para permitirle discernir la resonancia (o al menos su cualidad más obvia, si hay más de un tipo). Philippe le informa de que puede oler el extraño hedor de la magia corrupta que a veces acompaña a la resonancia de resentimiento.

Antes de que los personajes puedan continuar escudriñando el lugar, Philippe pide a los jugadores que le den la reserva de dados de Astucia + Compostura de sus personajes. Entonces realiza tiradas reflejas y enfrentadas por cada uno de ellos, para ver si alguno es sorprendido por el mago que se acerca a ellos por detrás desde otra habitación. Antes, Philippe había determinado que su sigiloso mago

ganó dos éxitos en una tirada de Destreza + Sigilo para moverse en silencio. Cada una de las tiradas reflejas que ha llevado a cabo Philippe por los personajes debería sacar tres o más éxitos para batir la tirada del mago sigiloso. ninguno da la altura, por lo que todos los personajes están demasiado ocupados escudriñando la resonancia para percibir al desconocido que se acerca a escondidas.

El mago se llama Grava, un apóstata demente que recientemente ha declarado que este antiguo sanctasanctórum ahora es suyo. Es un mago Obrimos, con Arcanos (Devon) con un conjuro improvisado de Fuerzas 3 "Golpe telequinético" (página 142). (Como Fuerzas es uno de los Arcanos regentes de su Senda, Grava no se ve penalizado con puntos de Maná al lanzar el conjuro improvisado).

Como el conjuro es vulgar, Philippe comprueba si se producen Paradojas antes de que se haga la tirada de conjuración. Tira un dado por la Gnosis 2 de Grava y no obtiene éxitos. Luego tira el conjuro: la Gnosis 2 de Grava + Fuerzas 3. El Golpe telequinético es un conjuro dirigido, que actúa como un ataque con arma a distancia. La Protección de la Madre Fortuna de Devon le ayuda en este punto, restando tres dados a la tirada. Aun así la tirada obtiene un éxito: Devon sufre una herida contundente por el impacto de la telequinesis.

Ahora los personajes son conscientes de la presencia hostil de Grava. Los jugadores tiran Iniciativa. Cuervo tiene la mayor con 13, Zafiro es la siguiente con 7, mientras que Devon actúa en 3 en el orden de Iniciativa. Grava actúa a 5.

Cuervo actúa primero. Decide darle a Grava una ración de su propia medicina. (Como Golpe telequinético es un conjuro vulgar, la Visión de mago de Cuervo lo identifica inmediatamente). El Narrador mira si se producen Paradojas: un dado por la Gnosis 2 de Cuervo. El Golpe telequinético de Cuervo, sin embargo, es una fórmula ("Flecha de la Mente" de la Flecha Adamantina). Por tanto, la reserva de dados de la Paradoja se reduce en uno. Además, Cuervo empuña su cuchillo, su utensilio mágico consagrado (ver página 157); la tirada de Paradoja se reduce en otro dado más. El Narrador tira un dado más y no obtiene ningún éxito.

El jugador de Cuervo entonces tira Presencia + Atletismo + Fuerzas por la fórmula y obtiene cuatro éxitos: Grava sufre cuatro heridas contundentes.

Zafiro actúa a continuación. Lanza un conjuro improvisado de Mente 3, "Asalto psíquico" (página 173). El conjuro es discreto, por lo que no hay oportunidad de Paradoja. La reserva de dados es Gnosis 3 + Mente 3 – el Aplomo 4 de Grava = dos dados. El jugador tira y no obtiene éxitos.

Entonces Grava lanza el conjuro de Fuerzas 2 "Alterar la electricidad" (página 165) para extraer y lanzar una descarga de electricidad de un enchufe cercano. Aunque la casa está a oscuras, Grava sabe que la electricidad sigue corriendo por los cables de las paredes. Se trata de un conjuro improvisado.

Philippe comprueba la Paradoja. Ya que este es la segunda tirada de Paradoja a la que Grava se enfrenta en la misma escena, añade un dado a la reserva. Con un total de dos dados. Philippe saca dos éxitos: un Desvario de la Paradoja. Grave tiene tres puntos de Fuerzas, así que sufre un trastorno leve. El Narrador tira su Sabiduría (4) para ver si la locura es contagiosa; saca un solo éxito, por lo que nadie más se ve afectado. Decide que el trastorno de Desvario Grave será Irracionalidad.

La reserva de dados para el conjuro de Grava es Gnosis 2 + Fuerzas 3 – 2 por los éxitos de la Paradoja = tres dados. La tirada obtiene tres éxitos. Esto permite que el estallido eléctrico de Grava golpee a los tres magos. Un enchufe de pared descarga cuatro puntos de daño eléctrico contundente (según las reglas de electrocución de la página 159 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**). Los conjuros de armadura de los magos reducen el daño a un punto para cada uno.

Devon puede actuar ahora. Lanza un conjuro de Destino 3 "Suerte excepcional" (página 132 sobre su pistola enfundada. Ha aprendido este conjuro como una fórmula (usando una reserva de dados de Astucia + Ocultismo + Destino), pero su jugador debe emplear un Maná como coste del conjuro. Es un conjuro vulgar, por lo que Philippe ha de volver a realizar una tirada de Paradoja. La Gnosis 2 de Devon significa que se tira un dado, menos uno por la fórmula, lo que deja un dado desesperado, y no obtiene éxitos.

El jugador de Devon tira el conjuro y obtiene tres éxitos. Le otorga el efecto repetir 8 (vuelve a tirar por los 8, 9 y 10) cuando Devon usa su arma. Pueden hacerse tres tiradas diferentes con este beneficio.

El turno termina y empieza uno nuevo. Una vez más, Cuervo, con la Iniciativa mayor, actúa primero. Insiste en otro Golpe telequinético. Philippe comprueba la Paradoja, añadiendo un dado por la segunda tirada de Paradoja de Cuervo en esta escena, y no obtiene éxitos. El conjuro de Cuervo saca tres éxitos.

Grava ha sufrido ahora un total de siete heridas contundentes, y solo tiene 7 de salud. Debe hacerse una tirada de Resistencia por él para permanecer consciente. Falla y cae al suelo inconsciente.

Los tres magos suspiran de alivio y miran a su alrededor con cautela, por si hay más enemigos. ninguno se presenta, aunque Philippe les informa de que pueden oír un retumbar sordo que procede de abajo (¿del sótano, quizás?), que se hace más y más intenso a cada momento...

Puntos del alma

El alma es un ingrediente importante que se debe considerar en toda actividad de los Despertados. Un mago degenerado puede robarla para crear una parodia de vida, y todos los artesanos de la voluntad pueden destilar sus almas en forma material para que actúe como el germen de un Dominio, un lugar donde la magia fluye más libremente.

Ausencia de alma

En términos de reglas, cada semana que el alma de un personaje esté ausente, este pierde un *punto* de Sabiduría (Moralidad para los mortales). Esta pérdida genera trastornos, pero como en toda degeneración de la Sabiduría, hace que el personaje sea más capaz a la hora de justificar su mal comportamiento y sus malas acciones que van en aumento. Además, sigue siendo capaz de perder Sabiduría por cometer acciones pecaminosas y fallar las tiradas de degeneración subsiguientes. Cuando la Sabiduría del personaje queda reducida a 1 punto, este proceso de erosión continúa sobre los puntos de Voluntad del personaje. Una vez que su Voluntad llega a cero, el personaje sin alma se vuelve prácticamente catatónico, y sigue viviendo por pura fuerza de hábito, como máximo. Puede que vague por las calles murmurando para sí, incapaz de emitir frases coherentes. Las calles y los manicomios del Mundo de Tinieblas están llenos de mendigos sin techo y lunáticos, y muchos Despertados están convencidos de muchos de esos desgraciados son el resultado del robo de almas por parte de los magos Tremere (ver página 301) y otras entidades sobrenaturales. Como peligro secundario, un cuerpo vivo que haya perdido su alma (aunque todavía no haya perdido Sabiduría por esa pérdida) está sujeto a un riesgo especialmente alto de ser poseído por cualquier espíritu que quiera un cuerpo físico por un rato (el espíritu aspirante a poseedor gana una bonificación de +2 dados).

Suponiendo que el alma de un individuo pueda ser recuperada, puede volver a conectarse al cuerpo con el conjuro de Espíritu 3 "Restaurar alma perdida", página 205. Una vez que una persona recupera su alma, los puntos de Sabiduría y voluntad que haya perdido debido a la ausencia del alma regresan a un ritmo de uno por día, comenzando por la Voluntad. (No recupera Sabiduría perdida debida a tiradas normales por actos pecaminosos).

Manipulación de almas

Un mago con Muerte 3 ("Segar el alma de un Durmiente", página 122) puede separar el alma de otra persona arrancándola de su anclaje físico (o con Muerte 5, el de un Despertado). Segar el alma de una persona de su cuerpo está entre los peores actos imaginables, pero de la misma manera que la fisión nuclear, libera una gran cantidad de energía. Si bien los Tremere (página 301) tienen fama de ser ladrones de almas, no son los únicos culpables de cometer ese crimen horrendo. Los Scelesti (ver página 299) también usan amenazas de robo de almas contra sus enemigos (y contra las familias de sus enemigos) como medio de extorsión. Se sabe de personas de alta valía ética y moral que se han sometido a los Nefandos tras ver impotentes como un ser querido degeneraba en pocas semanas.

Un alma segada puede introducirse en un cuerpo sin alma usando Muerte 4 ("Atadura espiritual", página 122). Este es un rito por el cual un mago se apropia completamente de un alma que haya robado, haciéndola suya. Solo Muerte 4 o Destino 4 pueden liberar un alma reclamada de esa manera.

Un alma sin anclaje físico es algo extremadamente sutil y vulnerable, visible para aquellos con Visión de mago, pero intocable para todo aquel que no posea sabiduría en los arcanos apropiados. Si el alma ha sido separada del cuerpo mediante magia o poderes espirituales estando aún en el mundo físico, acaba en el Crepúsculo como una presencia fantasmal. Cualquier mago capaz de afectar a seres en estado Crepuscular (usando los arcanos de Muerte, Mente o Espíritu) puede afectar a un

alma sin anclaje físico. El alma no posee Corpus, como la mayoría de los espíritus; es intangible incluso para estos (a menos que tengan Númenes que les permitan afectar a las almas). Su Velocidad es igual a su voluntad (se ralentiza según pierde Voluntad con el tiempo). No tiene poderes ni capacidad de afectar al mundo o a aquellos que le rodean, aunque puede comunicarse con los seres del Crepúsculo usando una forma de telepatía (si está en el Reino umbrio, puede comunicarse con los seres de allí mediante el mismo proceso).

Un alma sin anclaje actúa de acuerdo a sus intereses, tratando de regresar a su morada mortal si le es posible. No puede, sin embargo, reunir lo que la magia ha separado. Necesita a un mago, espíritu o deidad para recuperar su cuerpo. Incluso un alma Durmiente puede diferenciar a amigos de enemigos con una sabiduría superior a la de su yo mortal, por lo que no se le puede engañar o confundir.

Las almas pueden ser rastreadas con Espíritu 2 y una conexión empática (como contacto directo con el cuerpo mortal). Un alma que abandona el cuerpo tras la muerte no puede ser afectada o rastreada en absoluto. Desaparece inmediatamente de todos los planos conocidos por cualquiera (a excepción de lo que sepan Oráculos y Exarcas). Por tanto, los ladrones de almas deben cosechar las almas de cuerpos vivos.

Aquellos que roban almas de manera rutinaria (como los Tremere), normalmente crean receptáculos para retenerlas hasta que puedan emplear un conjuro para atarlas. Un mago necesita el conjuro de Muerte 2 o Espíritu 2 "Recipiente de almas", página 118, para encantar el receptáculo de forma que el alma no pueda escapar. El receptáculo también protege al alma del peligro; cualquier ataque deberá primero atravesarlo.

Piedras del alma

Una piedra del alma es un fragmento del alma del mago, voluntariamente extraído y destilado en una forma material por el hechicero. Las piedras del alma se usan para crear Dominios (ver página 227), lugares donde la magia vulgar puede obrarse como si fuera discreta. Este increíble beneficio pesa más con mucho que los peligros de crear una piedra del alma.

Las piedras del alma no se crean a la ligera. Aunque son una valiosa inversión, su creación disminuye el potencial de su creador. Se sacrifica un círculo de Voluntad (no un punto, sino un *círculo*) y se gasta un punto de Maná. (Se puede restaurar el círculo de voluntad perdido empleando ocho puntos de experiencia). La verdadera desventaja es, sin embargo, que el potencial trascendente del mago queda limitado. No puede llevar su Gnosis a 10 círculos, su máxima expresión. Si creara otra piedra del alma, su potencial disminuye aún más. No podrá llevar su Gnosis a 9, y seguirá bajando con cada piedra del alma que cree. Cambia potencial espiritual por poder temporal. Y finalmente, crear una piedra del alma es un acto de orgullo y requiere una tirada de degeneración de Sabiduría (dos dados), a menos que el mago tenga una sabiduría de 3 o menos (ver "Sabiduría", páginas 69-70).

La apariencia de una piedra del alma es única para cada individuo, pero su forma básica viene definida por la Senda de su creador. No todas las piedras del alma son en realidad "piedras". Las piedras del alma de Acanthus toman la forma de plantas o árboles, mientras que las de Thyrsus aparecen como objetos animales: garras, colmillos, huesos o pieles.

Una piedra del alma puede sobrevivir al mago que la creó, permitiendo al Dominio que la incorpora existir a perpetuidad. Si la piedra es destruida, sin embargo, el mago no recupera su potencial perdido y el Dominio pierde esa porción de la contribución de la piedra (si era la única piedra del alma del Dominio, este desaparece). En cuanto una piedra del alma no haya sido destruida, su creador puede optar por reintegrarla en su alma en cualquier momento. Primero debe reclamarla físicamente (quitándola del Dominio si es necesario) y luego sacrificar un círculo de Gnosis. Puede recuperar ese círculo de Gnosis de la manera normal mediante experiencia. Aunque la reincorporación es costosa, la reintegración restaura el potencial de Gnosis perdido en un círculo. Sin embargo, también retira la contribución de la piedra la Dominio. Los magos pueden reintegrar sus propias piedras del alma, no las de otros magos.

Las piedras del alma pueden ser destruidas solo mediante magia que haga daño agravado, y el atacante debe tocar físicamente la piedra (las piedras del alma no pueden ser elegidas como blanco de magias empáticas). La Durabilidad de la piedra es igual a los círculos actuales de Gnosis de su creador (no necesariamente los que tuviera cuando creó la piedra) y su Tamaño es 1.

Un mago puede obtener ventaja sobre otro si se hace físicamente con la piedra del alma del otro. Le concede una conexión empática íntima con el creador y le permite extraer el Maná de este. Ver el Mérito "Cautivo", página 71, para los detalles. Los personajes pueden empezar a jugar en posesión de la piedra del alma de otro mago mediante este Mérito.

Resonancia o Auras

Es posible imaginar toda la Creación como un gran Tapiz formado por incontables hilos de Maná entretejidos en complejos Patrones. Como las cuerdas de un instrumento musical, esos hilos primordiales resuenan con tonos que les son particulares, el sonido de fondo de la Creación, como la música de las esferas. Esta vibración otorga a todas y cada una de las cosas en la Creación lo que los magos llaman una *resonancia* única, una especie de frecuencia o "tono" místico. Más a menudo se le llama el *aura* de un objeto, ya que la mayoría de los magos lo perciben visualmente en términos de luces de colores que rodean a las cosas.

La fuerza de la resonancia de una criatura u objeto varía tanto en un sentido físico como metafísico, dependiendo de la densidad del aura. Los objetos y materiales mundanos son los más densos, y solo tienen una débil resonancia de fondo y cualquier resto que hayan recogido mediante el contacto con otras auras más intensas. El Maná celeste imbuido en las Reliquias les da una resonancia más clara que la de los objetos mundanos. Los seres vivos poseen resonancias más fuertes, y las auras de los Despertados son más intensas que las de los Durmientes (aunque en cierta forma están disfrazadas, ver más adelante). Los objetos efiméricos tienen una resonancia muy clara, ya que no hay materiales mundanos que interfieran con sus auras o las nublen. Lo mismo puede decirse para las criaturas efiméricas, como los espíritus. En general, es mucho más fácil percibir la resonancia de un espíritu activo que la de, por ejemplo, una roca mundana.

La resonancia no es solo energía que vibra a ciertas frecuencias. Porta información, *cualidades* con determinados conceptos o emociones. La resonancia afecta sutilmente al mundo, imbuyéndolo de ideas e influenciando las consciencias humanas y animales (y, según algunos, también las de piedras, árboles y arroyos). Las cualidades pueden ser afectadas por la magia solo en raros casos (ver las descripciones de conjuros). Normalmente, los magos deben cambiar los comportamientos que ocurren en un lugar para alterar poco a poco la cualidad de este.

La resonancia de los lugares se comporta de manera parecida a la teoría china del *feng shui*; la totalidad de las influencias locales otorga a una determinada ubicación una cierta "vibración". Esta vibración, que ejemplifica un tema o estado anímico, influye en las emociones de la gente y posiblemente en sus acciones. La resonancia regional viene determinada principalmente por la acumulación de acciones intensas con el tiempo, tales como el asesinato o el altruismo. Los espíritus son atraídos por determinadas cualidades de resonancia, como la miseria, la esperanza o la envidia. Su propio comportamiento tiende a reforzar aún más la resonancia.

La resonancia afecta al inconsciente de los Durmientes, influyendo en sus pensamientos, deseos y comportamientos. No hay reglas de juego para este efecto. La manera en que la resonancia cambia las mentes y los corazones de los Durmientes está en manos del Narrador. La resonancia afecta al mundo de maneras sutiles e indirectas, y las diferentes personas reaccionan de manera diferente a su música. La resonancia con la cualidad de *perfeccionamiento* puede sacar lo mejor de la gente, influenciándoles para cambiar sus vidas, para inscribirse en el gimnasio, terminar los estudios o incluso entrar en un monasterio. Tal área podría convertirse en un destino para todos aquellos que buscan mejorarse a sí mismos. En esos sitios florecen capillas, universidades y centros de salud.

Desvelando la resonancia

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo

Acción: extendida (1-5+ éxitos, cada tirada representa un turno de escudriñamiento)

Los magos puedes escudriñar el aura de una persona, lugar u objeto para extraer información sobre él, aunque sea oculta o secreta. Las auras tienen capas y los magos deben excavar los estratos para extraer la verdad escondida.

Los magos pueden lanzar un conjuro simple con el primer círculo de cualquier Arcano para percibir la resonancia, lo que los atlantes llamaban la práctica del Develado. Una vez que el conjuro está activo, un hechicero puede ver las resonancias de todos los objetos, normalmente en forma de auras brillantes, aunque puede que algunos magos experimenten la resonancia de manera diferente, y ciertos arcanos tienden a colorear la experiencia (Mente puede recibir las resonancias como ideas e impresiones de emociones, Vida como olores y sabores, y Fuerzas a veces muestra las resonancias como sonidos).

Una vez que un conjuro de percepción de resonancia está activo, el mago puede examinar cualquier resonancia en el área. Los éxitos revelan pistas sobre varios aspectos de la resonancia investigada. (El Narrador debería hacer las tiradas, ya que el jugador no debería saber cuándo sus tiradas se ven modificadas por varios factores; tales como el Mérito Ocultación; ver más adelante.) A diferencia de otras tareas, esta no es una acción de todo o nada. Aunque el mago tenga que dejar el escrutinio antes de terminar, puede obtener alguna información útil dependiendo del número de éxitos que haya sacado. El Narrador debería dar información cada vez que una tirada obtiene un éxito, siguiendo las directrices que hay mas adelante. Generalmente, debería empezar con los hechos más obvios e ir revelando informaciones cada vez más importantes a medida que continúa el escudriñamiento. En ningún momento debería saber el jugador cuántos éxitos son necesarios para completar el análisis. Siempre debería preguntarse si no debería invertir algo más de tiempo y excavar más profundamente. Los Narradores pueden hacer esas tiradas en secreto para añadir incertidumbre y suspense. Si cualquier tirada de percepción falla, usa las penalizaciones descritas en "Intentos sucesivos", página 118 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**.

Equipo sugerido: Si se usan cristales y gemas, la apariencia de la resonancia gana en definición, y es más fácil de percibir: cristal +1, gema preciosa (esmeralda, rubí, zafiro) +1, diamante +3

Modificadores posibles: La densidad del objeto aplica un modificador a la reserva de dados.

Densidad	Modificador
Muy denso (piedra mundana, metal, cemento o materiales similares)	-2
Denso (un cadáver y otros materiales orgánicos inermes como madera, marfil o hueso)	-1
Normal (un Durmiente u otra criatura viva mundana, plantas vivas, una Reliquia u otros objetos mágicos)	0
Refinada (objetos y materiales efiméricos, así como conjuros activos)	+1
Muy refinada (espíritus y otras criaturas efiméricas)	+2

Escudriñamiento de seres y objetos

La resonancia revela información sobre la naturaleza de un ser u objeto.

• *Identidad:* (1 éxito) Cada resonancia o aura es única como una huella dactilar. Si un mago ha visto o estudiado una resonancia antes y está familiarizado con ella, un éxito le permite identificarla. Puede reconocer la resonancia del sujeto independientemente de cualquier disfraz físico o transformación, lo que le permite detectar gente disfrazada o afectada por conjuros de transformación. Con cinco éxitos, puede reconocer a los cambiaformas bajo cualquier forma. Hay algunos medios para enmascarar la resonancia de un sujeto (ver más adelante).

Hay que tener en cuenta que los magos tienen auras fuertes. Su Gnosis da a los demás una bonificación para escudriñar su resonancia (ver "Gnosis", páginas 66-67).

• *Naturaleza:* (1 éxito) la resonancia revela la verdadera naturaleza del sujeto, humana o inhumana, mortal o espíritu, Durmiente o Despertado. Un éxito es suficiente para alertar al mago de que una persona no es lo que parece ser, pero no necesariamente para saber lo que es en realidad. Cinco éxitos permiten a un mago determinar la verdadera naturaleza de un sujeto. Entre otras cosas, esta percepción permite a los Despertados reconocerse mutuamente mediante la resonancia, a menos que esté enmascarada. Los magos también pueden discernir a los seres sobrenaturales, como vampiros o cambiaformas, en medio de grupos de grupos de mortales normales, y aunque puede que no sean capaces de identificarlos, sí sabrán que no son normales.

Conjuros de escudriñamiento

La magia de un mago deja el rastro de la resonancia del conjurador. Al examinar la resonancia de los conjuros de mago, se puede descubrir la identidad del mago, su poder (Gnosis) y su grado de maestría en los arcanos.

• *Composición:* (1 éxito por Arcano involucrado para conjuros discretos, sin tirada para conjuros vulgares) En los conjuros discretos se puede determinar qué Arcanos los componen. Se necesita un éxito por Arcano para identificar todos los rasgos mágicos involucrados. No hace falta tirar para reconocer los Arcanos involucrados en un conjuro vulgar. Esta investigación no le dice al mago cuántos círculos de atributos están involucrados (tiene que deducirlo él basándose en lo que sabe de los efectos del conjuro y las capacidades de cada grado de maestría), pero puede saber qué Arcanos se han usado, si un conjuro tiene el hedor de la tumba (Muerte) o si brilla con una llameante energía (Fuerzas).

• *Potencia:* (1 éxito por punto de Potencia) Los conjuros improvisados o las fórmulas pueden examinarse para determinar su Potencia, normalmente con el fin de disiparlo.

• *Objetivos:* (1 éxito por cada factor de Objetivo) Los conjuros improvisados o las fórmulas pueden examinarse para determinar el número de objetivos a los que *podrían* haber afectado, pero no el número exacto al que afectan. En otras palabras, puede descubrirse el número máximo de objetivos posibles, pero cuántos objetivos fueron afectados en realidad por el conjuro.

• *Duración:* (1 éxito por factor de Duración) Los conjuros improvisados o las fórmulas pueden examinarse para determinar su Duración.

• *Identificación:* (1 éxito para conjuros improvisados, 5 para fórmulas) Los conjuros llevan consigo la resonancia de sus conjuradores. Examinar un conjuro puede revelar la personalidad del mago que lo lanzó. Hace falta un éxito para conjuros improvisados o cinco si se trata de una fórmula. Si un investigador está familiarizado de antemano con la resonancia del conjurador, la reconoce con el número apropiado de éxitos. Si no existe esa familiaridad, esa conexión se crea ahora y el investigador reconoce la resonancia del mago cuando vuelva a percibirla de nuevo. Además, las herramientas propias de un mago pueden ser examinadas para determinar la identidad del dueño; solo hace falta un éxito para establecer o lograr la conexión.

• *Poder:* (1 éxito por punto de Gnosis) La resonancia de un conjuro improvisado muestra una cierta medida de la voluntad y poder del mago (su Gnosis). Al escudriñar, un investigador puede descubrir el nivel general de la Gnosis del conjurador: baja (1 o 2), media (3 o 4), alta (5 o 6), o magistral (7+). Percibir la Gnosis de un mago requiere un éxito de investigación por círculo de la Gnosis del mago conjurador. Las fórmulas no pueden escudriñarse para determinar el poder del mago que las lanzó.

• *Maestría:* (1 éxito para conjuros improvisados, 5 éxitos para fórmulas) La resonancia de un conjuro también muestra el grado de maestría en los Arcanos del conjurador: iniciado (1 o 2), adepto (3 o 4) o maestro (5+). Se requiere un éxito para un conjuro improvisado y cinco para una fórmula. Si el conjuro involucra a más de un Arcano, el investigador descubre cuál fue el Arcano de mayor puntuación y las tiradas posteriores de examen pueden mostrarle los demás Arcanos.

Ejemplo: *Arctos sospecha que un conjuro diseñado para atraer fantasmas a una casa abandonada es obra de Bahazid. Arctos lanza primero un conjuro sobre sí mismo para poder percibir la resonancia. Usa el Arcano Cardinal, el mejor a la hora de percibir la magia. A continuación escudriña el conjuro buscando signos reveladores de la resonancia de Bahazid.*

Emplea un turno en examinar las energías mágicas, y el jugador tira Inteligencia + Ocultismo. Obtiene tres éxitos. El Narrador sabe que el conjurador usó una fórmula para el conjuro, y que eso requiere cinco éxitos para llegar al nivel que permite reconocer el sello personal del mago. Arctos descubre muy poco sobre el conjuro. Persiste, pese a todo, y el jugador tira de nuevo en el turno siguiente, logrando un total de seis éxitos. Ya que se necesitaban cinco éxitos, Arctos descubre que Bahazid era verdaderamente el culpable del conjuro.

Escudriñar cualidades

La resonancia también puede examinarse para descubrir información sobre ella o el estado que transmite. Algunos tipos de resonancia son "puros" o sin cualidades, pero esos casos son muy raros y normalmente solo se encuentran en Sagrarios.

• *Cualidad:* (5 éxitos por aspecto) La información contenida en la resonancia puede interpretarse con cinco éxitos. Si la resonancia tiene más de una cualidad, harán falta más éxitos (cinco por cualidad) para descubrirlas todas. No todas las resonancias son igualmente obvias. El Narrador puede decidir que ciertos casos son más complejos que otros, y requieren más éxitos para percibir determinados aspectos. Si bien el campo de entrenamiento en los bosques de un grupo terrorista puede tener una resonancia obvia de ira, su resonancia de miedo, más sutil, puede no ser tan aparente (-2 dados). La resonancia más obvia se percibe primero.

Ejemplo: *Arctos sabe que ocurren cosas extrañas cerca de un centro comercial muy concurrido. Comprueba el lugar con su Visión de mago. Su jugador necesita sacar cinco éxitos para que Arctos pueda leer cada tipo de resonancia en el centro comercial. El Narrador sabe que el centro posee tres tipos diferentes de resonancia: avaricia (el predominante), autocompasión, y, de forma muy, muy sutil, crueldad (-2 dados para poder detectarla). Arctos necesita 15 éxitos para discernir la cualidad de crueldad (cinco por avaricia, cinco por autocompasión y cinco más por crueldad). Las dos primeros no son necesariamente sorprendentes en un lugar que frecuentan los adolescentes, pero la última es algo inusual. De hecho, hay un locus espiritual en el sótano de las oficinas administrativas que atrae espíritus de la crueldad.*

Percibir los escudriñamientos

Escudriñar auras involucra un cierto grado de magia activa. A veces, otros magos pueden sentir el escudriñamiento de un colega sobre ellos (incluidos los que se realizan mediante magia empática). Si alguien examina el aura de un mago, el Narrador hace una tirada refleja de Astucia + Compostura para el mago estudiado. Un éxito significa que el mago siente repentinamente el escrutinio, y tiene la sensación de que lo están mirando u observando. A discreción del Narrador, un éxito excepcional permite al mago determinar exactamente quién lo está espiando. Un fallo dramático significa que no puede hacerse ninguna tirada para que el mago se percate de si alguien lo examina durante el resto de la escena.

Como el Narrador hace esta tirada en secreto, los personajes no tienen forma de saber con certeza si alguien los examina o no. De igual forma, tampoco saben sobre seguro si un mago al que examinan es consciente de su presencia.

Disfrazar la resonancia

El Mérito Ocultación (página 74) enmascara la resonancia personal hasta cierto punto. Cada círculo en el Mérito impone una penalización de -1 a las tiradas para examinar el aura o los conjuros del mago. El observador no es consciente de esta dificultad adicional; una tirada fallida significa simplemente que pasa por alto la información sobre la resonancia del mago.

También se puede usar magia para ocultar la resonancia. Hay varios Arcanos que poseen métodos para empañar, eliminar o amortiguar la resonancia. Las descripciones de los conjuros lo explican. Para que un mago pueda percibir esa resonancia oculta, la Potencia de su conjuro de percepción debe sobrepasar la del conjuro de ocultación; en algunos casos, entonces podrá ver y escudriñar la verdadera resonancia de manera normal. En otros casos, puede que necesite disipar primero el conjuro de ocultación. Hay que ver las descripciones de los conjuros para cada caso.

Con el tiempo suficiente, un mago con un conjuro de percepción débil puede detectar incluso un conjuro de ocultación poderoso. Esto requiere una acción extendida de Inteligencia + Ocultismo (10 minutos por tirada) con un número de dificultad igual a la Potencia del conjuro de ocultación. El mago debe declarar primero que busca un conjuro de ese tipo; no puede tropezarse accidentalmente con él en un escudriñamiento normal.

Uso de la resonancia

Una vez que un artesano de la voluntad ha estudiado una resonancia, ¿qué puede hacer con el conocimiento obtenido? Además de la información dada anteriormente, examinar la resonancia tiene las siguientes ventajas:

• *Identificación:* Una vez que se ha examinado con éxito una resonancia (con uno o más éxitos), se puede reconocer esa aura si se la vuelve a percibir. A menudo es útil para los magos familiarizarse con la resonancia de sus amigos, asociados y adversarios para poder reconocer su presencia (y sus obras mágicas)

• *Conexión:* La familiaridad con una resonancia particular permite que sea más fácil localizar el Patrón asociado a ella cuando se usa el Arcano de Espacio. Si un mago ha escudriñado el aura de un sujeto (y obtuvo uno o más éxitos), el aura se considera Familiar a la hora de lanzar conjuros empáticos. Si un mago no ha examinado directamente el aura de un sujeto, pero ha encontrado su resonancia usando un conjuro u otra cosa relacionada con el sujeto, se considera que el investigador tiene una conexión Casual con el sujeto a efectos de conjuros empáticos. Nota: Esto supone que el mago conoce el nombre real del objetivo. Si no, la dificultad de la conexión aumenta en dos grados (bien de Familiar a Descrita, o de Casual a Desconocida).

Ejemplo: *Heraldo ha escudriñado el aura de Trueno Nueve Zorros. También conoce su nombre real (Amy Wu). Cuando intenta escudriñarla a distancia, lo hace con una conexión Familiar. Trueno Nueve Zorros, sin embargo, no ha tenido oportunidad de escudriñar el aura de Heraldo, y solo se ha encontrado con él una vez. Su conexión empática con él es solo Casual. Ya que no conoce su nombre verdadero, pese a lo anterior, su conexión es en realidad peor: Desconocida (no puede usar magia empática sobre él en absoluto).*

Objetos mágicos

Los magos entretejen su magia en los objetos del mundo. Llevan amuletos, ropas y tatuajes mágicos, y empuñan armas y útiles mágicos... no tanto las legendarias espadas mágicas de antaño, sino más bien las balas encantadas de hoy en día. Hay tres clases de objetos mágicos en Mago: objetos mejorados, objetos imbuidos y Reliquias.

Objetos mejorados e imbuidos

Los objetos mejorados son objetos cuyas propiedades han sido alteradas, como el caso de una espada a la que se la da una mayor Durabilidad o Estructura, o una pared de acero que se hace transparente como el cristal. Para crear un objeto mejorado solo hay que lanzar un conjuro de gran Duración sobre el objeto, normalmente con el Arcano de Materia. Ver el Mérito "Objetos mejorados", página 73.

Los objetos imbuidos son aquellos a los que les han sido dados uno o más poderes mágicos. En la práctica, el que empuñe un objeto imbuido se beneficia de sus conjuros, aunque no se trate de la misma persona que lo creó. Un mago debe ser capaz de lanzar el conjuro de Cardinal 3 "Imbuir objeto" (página 135) para crear objetos imbuidos. Ver el Mérito "Objeto imbuido", página 73.

Los objetos mejorados e imbuidos que utilizan magia de manera obvia están sujetos a la Incredulidad de los Durmientes.

Reliquias

Las Reliquias son objetos mágicos de origen incierto. Se dice que se originan en los Reinos celestes, aunque algunos podrían provenir de... otro lugar. Ver el Mérito "Reliquia", página 75.



Dominios

Los magos pueden crear zonas de poder mágico que están libres del riesgo de Paradoja, lugares en los que la magia vulgar pasa por discreta, a menos que un Durmiente sea testigo. Estos lugares no pueden protegerse contra la incredulidad de los Durmientes, por lo que sus dueños se esfuerzan por mantener a los ignorantes alejados. Con ese fin, normalmente centran sus Dominios en sanctasanctórums.

Dentro del área cubierta por un Dominio (ver más adelante), la magia vulgar se considera discreta a efectos de Paradoja. En otras palabras, un conjuro vulgar no causa una tirada de Paradoja, a menos que un Durmiente haya presenciado el conjuro y crea que es sobrenatural. Hay que tener en cuenta que los conjuros vulgares no cambian su apariencia: los efectos teatrales o sorprendentes, como rayos que salen de la punta de los dedos o espadas que levitan, siguen pareciendo anormalidades. Es poco probable que un testigo Durmiente considere que ese suceso sea una mera casualidad. Por esta razón, los magos deben estar alerta ante la posibilidad de que los Durmientes entren en el recinto de su Dominio.

Hay que tener en cuenta que los conjuros dirigidos contra objetivos fuera del Dominio no están protegidos contra la Paradoja. Solo los conjuros lanzados sobre objetivos dentro del Dominio ganan este beneficio. Por tanto, los Dominios no ayudan a la magia empática a distancia, a menos que los objetivos estén también en un Dominio.

Esa extraña sensación

La Senda del reino o reinos usados para crear un Dominio (ver más adelante) colorea la atmósfera, la magia y la resonancia del lugar. Los siguientes efectos pueden ser vistos y sentidos incluso por aquellos que no tienen sentidos mágicos. Los Durmientes que viven cerca de tales lugares los describen como "inquietantes" o "algo que no está bien".

El Éter (Senda de Obrimos)

- Los conjuros de Fuerzas y Cardinal ganan una bonificación de +1 dado.
- La electricidad estática es común, incluso en condiciones de humedad que normalmente no la generan, y los fuegos prenden con facilidad.
- En ocasiones los objetos aparecen delineados por un débil halo o resplandor.

Arcadia (Senda de Acantus)

- Los conjuros de Destino y Tiempo ganan una bonificación de +1 dado.
- Sucesos ligeramente improbables ocurren con regularidad, como que siempre salga cara al tirar una moneda.
- La gente que está en el área tienen un sentido innato del tiempo y pueden saber con facilidad cuánto ha transcurrido sin necesidad de relojes.

Pandemonio (Senda de Mastigos)

- Los conjuros de Mente y Espacio ganan una bonificación de +1 dado.
- La memoria funciona con mas precisión y rapidez de lo usual.
- La gente presente en el área tiene un sentido de la dirección innato.

Naturaleza Primordial (Senda de Thyrsus)

- Los conjuros de Vida y Espíritu ganan una bonificación de +1 dado.
- Las afecciones leves, como los dolores de artritis, no se sienten con tanta intensidad dentro del Dominio.
- La tierra (plantas, piedras y arroyos) comunican sentimientos basados en su condición. Si la tierra ha sida maltratada, una aura de miseria lo invade todo (-1 a las tiradas sociales normales). Si está bien atendida, hay un aura de tranquilidad (+1 a las tiradas sociales normales).

Estigia (Senda de Moros)

- Los conjuros de Muerte y Materia ganan una bonificación de +1 dado.
- Las sombras son más profundas y la luz más tenue.
- Las cosas parecen más sólidas, menos frágiles. Los accidentes menores, tales como que se caiga un plato o una taza, rara vez hacen que los objetos se rompan.

Creación de Dominios

Un Dominio se construye sobre la base de una o más piedras del alma.

El tamaño de un Dominio viene determinado por el número de piedras del alma involucradas en su creación (o en otras palabras, por el número de magos que contribuyen). Cada mago que contribuye con una piedra del alma aumenta su tamaño de la siguiente manera:

Nº de piedras del alma	Área
1	Un apartamento pequeño o cámara subterránea; 1-2 habitaciones.
2	Un apartamento grande o una casa familiar pequeña; 34 habitaciones.
3	Un almacén, iglesia o casa grande; 5-8 habitaciones o un claustro grande.
4	Una mansión abandonada o una red de túneles del metro; equivalente a 9-15 habitaciones o cámaras.
5	Una mansión señorial con terrenos o una vasta red de túneles; incontables habitaciones o cámaras.

Hay que tener en cuenta que el área de un Dominio es equivalente a la otorgada por el Mérito Sanctasanctórum. Si un Dominio es contiguo a un Sanctasanctórum, la seguridad del Sanctasanctórum (ver el Mérito de Sanctasanctórum, páginas 75-76) se aplica al Dominio. Los Dominios más extensos que un Sanctasanctórum no pueden ser vigilados de forma eficiente en territorios que se extiendan más allá de los límites del Sanctasanctórum.

No se pueden combinar más de cinco piedras para crear un único Dominio, aunque se pueden emplazar Dominios diferentes de forma contigua para extender el área mágica.

Una vez que las piedras del alma están reunidas en el mismo lugar, deben encantarse para crear un Dominio. Cada mago que contribuya con una piedra debe estar presente y participar voluntariamente en la conjuración ritual. Solo los maestros de un Arcano (cinco círculos) pueden usar este encantamiento. Ver "Crear Dominio", más adelante.

Todas las piedras del alma deben estar dentro de los límites del Dominio. Pueden estar juntas o repartidas por el área. Si una de las piedras es destruida, el área del Dominio se reduce en uno (una mansión señorial de cinco piedras se convierte en una mansión de cuatro). El creador de la piedra destruida puede crear otra para reemplazar la que se ha perdido (usando el mismo proceso utilizado para crear la primera), restaurando el área perdida sin necesidad de volver a lanzar el conjuro. Si no quiere, o no puede, otro mago puede proporcionar la piedra, pero en ese caso hay que volver a lanzar el conjuro de Dominio.

Crear Dominio (Cualquier Arcano ●●●●●)

Uno o más magos se reúnen para encantar sus piedras del alma, y las imbuyen con el poder de superar la disparidad mágica entre los mundos Celestes y Caídos dentro de un área determinada.

Práctica: Creación

Acción: extendida (1+ éxitos; el tiempo por tirada se basa en la Gnosis del conjurador primario)

Duración: prolongada (una escena)

Aspecto: discreto

Coste: 1 Maná por cada participante

Todos los magos que contribuyen con piedras del alma lanzan un conjuro en equipo (ver "Trabajo en equipo", página 120 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**). Uno de los magos es el actor principal, y los demás son secundarios. El principal debe tener cinco círculos en el Arcano gobernante de su Senda, pero los secundarios solo necesitan un punto. El número de dificultad es de un éxito por piedra del alma, por lo que un Dominio de cuatro piedras requiere cuatro éxitos. El tiempo por tirada se basa en la Gnosis del actor primario (ver página 103).

El Dominio exhibe las auras (ver más arriba) de las Sendas asociadas con sus piedras del alma. Si un Dominio de tres piedras tiene una piedra de un mago Moros, otra de un Mastigos y una tercera de un Thyrsus, el Dominio muestra las auras de Estigia, Pandemonio y Naturaleza Primordial.

El efecto dura una hora a menos que su Duración sea extendida. La mayoría de los magos no se molesta en crear un Dominio a menos que pretendan que sea de Duración indefinida. Para contribuir a la longevidad del conjuro, normalmente los Dominios se marcan con runas atlantes (ver página 103) en la periferia, apuntando a todos los puntos cardinales. Si una o más de esas runas son borradas o destruidas, el conjuro se queda inerte hasta que la runa sea reemplazada.

Fórmula: Crear Dominio

Reserva de dados: Compostura + Ocultismo + Arcano

Sorprendentemente, esta fórmula posee pocas variaciones entre órdenes. Cada orden prefiere diferentes terrenos o tipos de construcciones para crear sus Dominios (los magos de la Flecha Adamantina prefieren lugares fáciles de defender, mientras los Guardianes prefieren lugares que no despierten sospechas o poco transitados), pero la forma de conjuración es casi universal.

Los reinos invisibles

El mundo que ven los humanos es lo único que conocen los humanos. Y el mundo que los humanos conocen se conoce como la *Mentira*, una falsa fachada superpuesta al umbral de la eternidad, un reino cuyos habitantes

ignoran el componente espiritual de su propio mundo. Los magos saben de otro reino fuera del que perciben los hombres y mujeres normales. Y pueden entrar en él mediante la magia.

La Mentira es una falsedad relativamente segura, compartida por cientos de millones de humanos, un mundo donde lo sobrenatural no existe y los monstruos no son reales. La Mentira está protegida por la Incredulidad. La ciencia humana ofrece explicaciones que la gente finge entender, y la fe ofrece un cierto confort frente a aquello que confunde al hombre. La verdad es más aterradora: hay criaturas que existen más allá de los límites de la carne, y algunas de ellas son hostiles hacia la humanidad y el mismo cosmos. Hay lugares donde hasta los magos temen adentrarse.

En las escasas ocasiones en que los humanos consiguen ver más allá del velo de la realidad, los resultados son tan maravillosos como terribles. Poetas en estado de ensoñación, dementes sin la protección de la cordura, hedonistas asaltados por imaginería psicodélica, hombres y mujeres perdidos en sensaciones extremas que pueden creer que han escapado del mundo que conocemos. Pero en realidad solo están de pie fuera del umbral que conduce a sensaciones más extrañas aún.

Por encima, a nuestro alrededor y por debajo, si es que tales palabras pueden aplicarse a lugares que no existen para nosotros, hay otros estados de la existencia que ofrecen alternativas al nuestro. Atados por el Sueño, los seres humanos corrientes no pueden experimentar esos estados de existencia diferente. Los magos, como es de esperar, pueden romper las reglas e ir adonde pocos hombres han ido antes. Tales viajes son peligrosos, sin embargo, porque los espíritus y otras criaturas sobrenaturales recorren esos mismos caminos, a menudo cazando a los desprevenidos.

Esos lugares y estados de existencia (son ambas cosas a la vez) se llaman los Reinos invisibles. Existen dentro del Mundo caído, en el interior y al mismo tiempo a un lado del prosaico y aparentemente sólido reino material. Los Reinos invisibles incluyen al Crepúsculo, el estado existencial de fantasmas y espíritu que se alimentan del reino material y viven en él; la Celosía, la barrera entre el mundo de la materia y la carne y el del espíritu puro; y el Reino umbrío, donde la efimeria es sólida y la materia es una fantasía del otro lado de la Celosía. Finalmente, hay otro lugar más, aunque los magos debaten sin cesar si está verdaderamente dentro del Mundo caído o yace debajo de este: el Inframundo, donde los muertos penan en la eternidad de su existencia.

Como metáfora para facilitar la compresión de aquello que debe permanecer para siempre como un misterio, a los magos les gusta pensar que cada reino tiene una frecuencia única. Si piensas en esa longitud de onda (y lo que es más importante, si comprendes los Arcanos apropiados) puedes entrar en ese reino. De lo contrario, sería como si no existiera, ya que no se puede ver o tocar. Los mortales resuenan de manera natural en la misma frecuencia que el reino material. Los Durmientes no pueden sintonizar con ninguna frecuencia, pero los magos con los Arcanos adecuados pueden sintonizar múltiples canales del dial.

Crepúsculo

Siéntate en tranquilo aislamiento, medita sobre la nada, escucha el dolor de tu propia alma, y entonces podrás sentirlo: un escalofrío en la espalda, el pelaje erizado de un animal asustado, los pasos de alguien que camina sobre tu tumba.

Mira al mundo que te rodea. Ahora imagina que se desvanece en humo y sombras. Nuestro mundo está vivo, y oculta en su interior belleza y horror, entre los que se mueven seres invisibles e incorpóreos. Ese estado de existencia se llama el *Crepúsculo*.

La humanidad vive en el mundo material. Los seres en Crepúsculo también residen en los mismos lugares que los humanos, pero de forma inmaterial e invisible, suspendidos al lado de los mortales y los lugares físicos. Los fantasmas merodean por lugares abandonados, incapaces de tocar a los vivos excepto con ocasionales demostraciones de poder: actividad poltergeist o vagas formas ectoplásmicas. En ocasiones, los espíritus atraviesan la Celosía por un Margen y quedan atrapados en este lado. Aquellos que carecen de la habilidad para materializarse permanecen intangibles, seres del Crepúsculo.

No solo hay seres en el Crepúsculo. El *recuerdo* de determinados objetos que una vez fueron importantes o tuvieron importancia emocional se presenta a veces en forma efimérica. Los "fantasmas" de edificios y heredades hace tiempo desaparecidos en el mundo material todavía pueden morar en el Crepúsculo, especialmente si forman parte del ancla de un fantasma.

Un ser u objeto Crepuscular está compuesto de efimeria, o "material espiritual". Es la materia o sustancia del Reino umbrío, y es poco común en el reino material. La efimeria que acaba existiendo de alguna manera en el mundo material es invisible e intangible para aquellos que carecen de los poderes sobrenaturales que les permiten verla y tocarla. Los seres efiméricos pueden ver e interactuar con otros seres efiméricos, y de la misma manera, los objetos efiméricos son visibles y sólidos para esos seres. (La excepción son las proyecciones mentales, que son mentes incorpóreas creadas por el conjuro de Mente 4 "Proyección psíquica", página 177. Una proyección mental no posee cuerpo efimérico que ver o tocar. Algunos vampiros también poseen la habilidad de proyectarse a sí mismos en eal Crepúsculo como mentes incorpóreas).

Los aprendices de la las magias de Muerte y Espíritu pueden tocar el Crepúsculo. Los magos más poderosos pueden caminar como seres Crepusculares, convertir sus cuerpos en efiméricos e interactuar con las entidades Crepusculares como si fueran sólidas. Algunos magos intentan usar el estado Crepuscular como medio de pasar de una ubicación a otra, atravesando las paredes de un edificio, sin que los vean sus habitantes mundanos. El peligro que acecha a tales magos es la posibilidad de encontrarse con un fantasma o espíritu hostil en su camino.

Determinados tipos de familiares de magos, llamados "espectros", existen como espíritus efiméricos en el Crepúsculo, siguiendo un mago o merodeando a su alrededor allá donde va. El Mérito Familiar (páginas 72-73) incluye más detalles.

La Celosía

Los magos a menudo comienzan a explorar los misterios de los Reinos invisibles interactuando primero con los seres Crepusculares. Viajar más allá, a la Sombra, es un paso que solo los más valientes osan dar. Una barrera mística separa el mundo material de ese otro reino: un fenómeno conocido como la *Celosía*.

Los discípulos de Muerte y Espíritu pueden atravesar esta barrera creando una "Puerta fantasmal" (página 121) o un "Camino espiritual" (página 202). Los adeptos de Muerte y Espíritu pueden cruzar sin necesidad de un umbral, y los adeptos de la Mente pueden proyectar su conciencia a través de la barrera, unida al mundo material por un cordón de plata.

La sensación que se experimenta al cruzar la Celosía rara vez es la misma. Para algunos es como apartar con la mano el telón de terciopelo que oculta el escenario de un teatro. Para otros, la sensación depende de los rasgos del paisaje del otro lado. Puede ser como saltar a través de una cascada o de una ráfaga de viento, o caer durante un segundo que parece eterno antes de regresar bruscamente a un suelo que en realidad nunca dejó de estar ahí.

En algunos lugares, la barrera entre los mundos es más delgada o más gruesa. Puede ser más débil en un cementerio que se sabe que está encantado, o en la cima de una montaña en la que, según los indígenas, residen poderosos espíritus. Y algunos lugares muy escasos carecen de Celosía por completo. Se llaman Márgenes. Pueden aparecer en determinada época del año, durante solo una hora, y luego desaparecer hasta la próxima vez al año siguiente. Los adeptos del Arcano de Espíritu pueden crear un Margen usando la magia.

La densidad de la Celosía, su Fortaleza, aplica penalizaciones a los intentos de mirar a su través o de abrirla de manera que un mago pueda cruzar al otro lado.

Fortaleza de la Celosía

La Fortaleza de la Celosía varía de lugar a lugar. La Fortaleza de la Celosía aplica penalizaciones a los intentos de mirar a través de ella o de cruzarla.

Tipo de ubicación	Fortaleza	Modificador a los dados
Áreas urbanas céntricas	5	-3
Afueras de las ciudades y ciudades pequeñas	4	-2
Pueblos, aldeas en el campo	3	+1

Zonas silvestres	2	0
Locus	1	+1
Márgenes*	0	no se aplica

*La Celosía no existe; los seres pueden pasar y entrar libremente en el Reino umbrío

Cualquier cosa material que cruce la Celosía se transforma inmediatamente en efimeria, la contrapartida espiritual de la materia. Volver al mundo material atravesando la Celosía restaura a las cosas materiales a su estado natural. Por supuesto, si un viajero de la Celosía carecía de cuerpo material en un principio, deberá permanecer como efimeria en el Crepúsculo. La única manera de evitarlo es usar un poder sobrenatural que le permita materializarse a este lado de la Celosía.

El Reino umbrío

Todo lo que es nativo del Reino umbrío está compuesto de espíritu efimérico, y todos los espíritus de ese lugar están vivos. Es un lugar que se menciona en susurros en las religiones animistas y chamánicas, en las que los espíritus medran y se reproducen. Esos *naturae* (como algunos magos los denominan para diferenciarlos de los espíritus originarios de otros lugares) están en continua evolución y para los magos son la prueba viviente de los principios de evolución y supervivencia del más apto. Es una tierra indómita, una selva de espíritus.

Cuando un mago atraviesa la Celosía hacia los Vergeles espirituales, su cuerpo físico se desvanece y es reemplazado por uno compuesto de efimeria. Tan pronto ocurre este cambio, el mago queda atrapado en el mismo conflicto evolutivo que soportan los demás espíritus. Tan pronto como baje la guardia, pueden atacarlo espíritus hostiles. Si no está versado en el Arcano de Espíritu, casi cualquier espíritu puede ser considerado hostil, si se dan las circunstancias adecuadas.

Un mago con familiar posee al menos un aliado procedente de este reino, pero eso no es una garantía total. Esos compañeros pueden revelar las intenciones de los espíritus que se cruzan en el camino del mago y ayudar a este a orientarse, pero los hechiceros seguirán teniendo que luchar por su vida. Los hombres lobo también conocen bien este lugar, ya que son criaturas tanto de carne como de espíritu, capaces de caminar entre ambos mundos a voluntad. Tales monstruos se cruzan a veces en el camino de los magos que se aventuran allí donde no son bienvenidos.

Los que no son originarios de este reino pretenden que este es un "reflejo" espiritual del reino material. Los espiritualistas replican diciendo que el reino material es el reflejo, y que el nombre "la Sombra" es erróneo, ya que este reino representa las cosas tal y como son en realidad. Es el mundo humano el que es mentira.

Cuando un mago llega a la Sombra, ve el mundo material representado de una forma que no es exactamente la que tiene, sino quizás la que debería tener. Forjado con efimeria, su entorno se revela tal y como podría verlo un chamán. Los extremos de la vida y la muerte son más evidentes. Si se entra a este reino desde un parque público se pueden ver los árboles y las plantas tal y como eran hace miles de años. Si quien camina por él puede encontrar el camino a través de un edificio de oficinas o de un aparcamiento, es posible que termine en un paisaje árido y hostil, donde las plantas atrapadas bajo el asfalto luchan por abrirse camino hacia el sol. O si, por ejemplo, medita en la escena de un crimen, encima del hueco donde un asesino alojaba los cadáveres de sus víctimas, puede que vea las verdaderas formas del mal.

Paradojas en la Sombra

La magia es menos extraña para la Sombra que para el mundo material. Cuando los magos lanzan conjuros vulgares en la Sombra, se restan dos dados de las tiradas de Paradoja. No hace falta decir que las historias sobre encuentros con Durmientes en el Reino umbrío casi son inexistentes, por lo que no hay mucha necesidad de preocuparse de que sean testigos de actos mágicos.

El Inframundo

Se dice que en el Reino umbrío hay cavernas o brechas en la tierra y que, si uno las sigue a las remotas profundidades (normalmente más allá de toda posibilidad de volver), conducen a un reino grisáceo de quietud eterna. El Inframundo.

Aquellos que entran al Inframundo llegan primero a un pasillo de apariencia interminable, con innumerables puertas en las paredes. A algunos les parece un mausoleo, a otros una mansión, y a otros una caverna. Viajar al Inframundo es la especialidad de los maestros del Arcano de Muerte. Los magos menores que lo intenten serían unos necios. Se dice que la sombras que habitan allí pueden engañar a los hombres para que permanezcan allí para siempre, incluso haciéndoles creer que han conseguido volver al mundo real mientras sus cuerpos mueren de hambre en el pozo oscuro.

Incluso los magos de la Senda de Moros temen al Inframundo. Su poder proviene de Estigia, el Reino celeste donde la muerte es una lección y bálsamo para el alma, un lugar de espera donde el alma se prepara para la próxima etapa de su viaje. El Inframundo es un error, un producto del Abismo donde la muerte no se alza hacia lo Celestial sino que arrastra las cosas hacia abajo, hacia los mundos inferiores de la inexistencia.

Pese a todo, hay razones para ir a allí, ya que se dice que incluso los fantasmas de los magos atlantes de antaño pueden ser encontrados en el lugar, si se tiene mucha suerte o se posee una conexión empática. También se rumorea que las ruinas de la Atlántida existen allí, una sombra de la antigua gloria de la ciudad, pero aun así un lugar que puede proporcionar a los magos más osados un botín sin rival en el mundo de los vivos.

Los Planos astrales

Los Reinos invisibles también se llaman "Reinos exteriores", porque existen de forma externa al mago en el mundo que lo rodea. Sin embargo, hay otra dimensión de la existencia que existe en el *interior* del mago. El Espacio astral es la dimensión del alma, los "Reinos interiores" a los que se accede adentrándose en uno mismo, en lo más profundo de los sueños.

El Espacio astral no es un espacio geográfico sino un espectro de frecuencias o plano de la existencia de la consciencia del alma. Cada alma tiene varios estratos o *planos*. La mente consciente en el mundo de la vigilia es el estado de referencia base. Por debajo yace la consciencia onírica. Más allá está la Frontera astral. Una vez cruzada la barrera, la mente penetra en un reino onírico personal, llamado el Oneiros. Si el mago profundiza más, alcanza el plano del sueño colectivo, que también ha sido llamado "el inconsciente colectivo". Los magos lo llaman el Temenos. Y más abajo está el Tiempo onírico primordial, el plano del sueño colectivo del mundo, donde los magos pueden contactar con las almas de animales y plantas. Los magos también llaman a este reino *anima mundi*, el "alma del mundo".

Viajes astrales

Un mago puede entrar en el Espacio astral meditando dentro de un Dominio o un Sagrario poderoso (Puntuación 5). Se adentra profundamente en su propio interior, y se cierra al mundo exterior de la percepción para concentrarse exclusivamente en los espacios contenidos dentro de su propia alma. Obviamente, esto se consigue mejor en sitios tranquilos y oscuros donde no hay distracciones. Tradicionalmente, los magos se retiran a Dominios o Sagrarios en el interior de cuevas o bóvedas subterráneas, donde pueden meditar sin ser molestados. (Algunos magos incluso ponen cámaras de privación sensorial en sus Dominios con este fin.)

La entrada en el espacio astral se lleva a cabo como una meditación normal (ver "Meditación", página 47 del **Libro de reglas del Sistema narrativo**), excepto que la dificultad depende del plano de destino, como se muestra en la tabla siguiente:

Dificultad	Plano de destino
4 éxitos	meditación consciente
8 éxitos	meditación onírica (sueño lúcido)
12 éxitos	Oneiros*
16 éxitos	Temenos
20 éxitos	Tiempo Onírico

*El mago debe gastar un Maná para cruzar la Frontera astral

Según se acumulan los éxitos del mago, su consciencia avanza a través de los niveles de su alma. Una vez que llega a un plano, puede continuar meditando para seguir adelante. Por ejemplo, un mago que ya esté en su Oneiros solo necesita cuatro éxitos para alcanzar el Temenos (ya ha acumulado 12 éxitos, y solo necesita cuatro más obtener los 16 necesarios).

En este tiempo, la mente del mago permanece en su cuerpo; no se proyecta mentalmente (como podría hacer usando el Arcano Mente). Está sumergido en una ensoñación mística profunda. Si algo hace mucho ruido cerca de él, o perturba su cuerpo, se requiere una tirada refleja de Aplomo + Compostura para seguir en el estado de meditación. Si falla la tirada, el mago "despierta" inmediatamente, arrancado del Espacio astral por el sobresalto.

Algunos moradores astrales pueden atrapar al mago en el Espacio astral. Por esta razón, algunos magos asignan a un asistente la tarea de vigilar sus cuerpos durante la meditación, con instrucciones para sacudirlo con fuerza si dan la menor señal de problemas. De esta manera, pueden impedir que los retengan contra su voluntad. Las necesidades del cuerpo pasan por encima de los deseos del alma.

Un mago puede optar por terminar un viaje astral en cualquier momento mediante una tirada con éxito de Aplomo + Compostura y una acción instantánea.

El cuerpo astral

Dentro del Espacio astral, el mago posee una especie de "cuerpo", a veces llamado un *aquaster* o simulacro astral. Este cuerpo interactúa con el entorno astral como si fuera sólido, con las mismas reglas y leyes que gobiernan el mundo exterior. Los magos, por supuesto, pueden alterar esas leyes mediante la magia. Las reglas para conjuros son las mismas, excepto que la Paradoja no es una amenaza. La magia vulgar puede ejecutarse libremente ante cualquier morador astral, sin peligro.

El cuerpo astral no posee rasgo de Salud. En su lugar, la Voluntad del mago sirve para representar la condición de su cuerpo astral. Cuando un morador astral daña a un mago, este sufre el daño en su Voluntad, o a veces en su Maná, dependiendo del atacante (el tipo de daño, contundente, letal o agravado, no importa). Algunas criaturas pueden dañar su sabiduría. Esos seres, después de todo, son aspectos de su propia alma. Si la Voluntad de un mago se reduce a cero, el viaje astral termina inmediatamente. No podrá emprender otro viaje hasta que no recupere al menos un punto de Voluntad.

Las acciones de un mago en el Espacio astral no son "reales", en el sentido de que no afectan al mundo exterior en absoluto. Tienen lugar enteramente dentro del alma del mago. Incluso aquellas acciones que se llevan a cabo en el Temenos o en el Tiempo Onírico no afectan al mundo bajo ninguna manera directa de causa-efecto que los magos puedan medir, aunque algunos dicen que hay un efecto real sobre la vitalidad de otras almas o el entorno.

Se podría pensar que el Arcano de Mente es el mejor arcano para usar dentro del Espacio astral, pero esto no es necesariamente cierto. El Espacio astral es la dimensión del alma, no solo de la mente. Todos los arcanos tienen poder ahí: Vida afecta al cuerpo astral del mago o de otros, Materia afecta a los objetos astrales, y así. Puede que el menos útil sea Muerte, ya que los casos de fantasmas son escasos (pero no completamente desconocidos: la propia idea de una persona que se siente perseguida por el fantasma de un fallecido puede tomar la forma de un fantasma en su Oneiros). Esos fenómenos son, en cierto sentido, "de la mente", pero es más exacto describirlos como "del alma".

Quizás soñar

Los planos oníricos del Espacio astral son tan extraños y carentes de sentido como los sueños nocturnos y pesadillas del mago. Es decir, tienen sentido en realidad, pero no de una manera lógica. Son metafóricos, verdades del alma, no verdades externas y objetivas.

La gente y los animales aparecen como en los sueños normales, y los escenarios aparecen y desaparecen con la misma incongruencia aparente que en las fantasías nocturnas. El tiempo transcurre de la misma manera aberrante, no según el reloj, sino según el ritmo de una obra de teatro escrita por un maestro del surrealismo.

Los Oneroi, los espacios oníricos personales dentro del Espacio astral, presentan encuentros de naturaleza puramente individual, originados por el propio mago y concernientes únicamente a este. El Temenos presenta encuentros de una naturaleza arquetípica y colectiva, y por esta razón puede ser peligroso, ya que no se preocupa por el bienestar o la supervivencia de un alma individual. Sus ojos están puestos en la eternidad. Como escribió el poeta Fernando Pessoa: "Existan o no, somos esclavos de los dioses".

El Tiempo onírico es aún más extraño y amenazador, porque sus encuentros son de una naturaleza más humana. Los mortales solo son una forma entre muchas en ese lugar, y no tienen más (o menos) importancia que cualquier otro ser.

Moradores del alma

El daimon del alma, a veces llamado el ego superior, puede encontrarse en el Oneiros del mago, su espacio onírico y astral personal. El daimon hace principalmente el papel de acusador contra el personaje. Puede señalar los defectos en la personalidad del mago, ilustrando (mediante encuentros aterradores) sentimientos o pensamientos que el viajero puede haber reprimido.

Hay otras entidades en el Espacio astral que, como el daimon, no están bajo el control del mago. Esos seres son fragmentos de su propia psique que adoptan la forma de demonios, y fragmentos del alma del mundo que toman la forma de dioses míticos, bestias o quimeras. Entre esas entidades se cuentan los demonios goéticos, las sombras proyectadas por la luminiscencia del alma. Ver "Demonios Interiores", páginas 264-266.

A diferencia de los espíritus del Reino umbrío, los moradores astrales solo existen como fragmentos de la mente o el alma, pero pueden poner en peligro la forma astral del mago o su alma. No son "reales" según la definición de la mayoría de la gente, ya que no son almas individuales encarnadas en materia o efimeria. Son aspectos de la psique del mago, o de su alma, o aspectos del inconsciente colectivo o del alma del mundo.

Caminos perdidos

Todos los magos viajan al Espacio astral al menos una vez en sus vidas: durante el Despertar. Sus almas recorren caminos únicos para llegar a los Reinos celestes donde obtienen empatía con una Atalaya. Ningún otro suceso de la vida de un mago es tan poderoso, metafísicamente hablando, como el Despertar. Aunque regresa de este viaje blandiendo los nuevos poderes de su alma, nunca más volverá a encontrar la ruta que tomó en su Despertar. Está cerrada para él y para los demás. El que llegara a existir por un brevísimo instante es un verdadero milagro, una demostración de los poderes de los Oráculos: el poder de atravesar el Abismo y encender la chispa de un alma fría.

Algunos pasan demasiado tiempo en el Espacio astral, con la esperanza de redescubrir las sendas perdidas. ninguno ha tenido éxito, al menos que sepan las órdenes.

Experiencia del alma

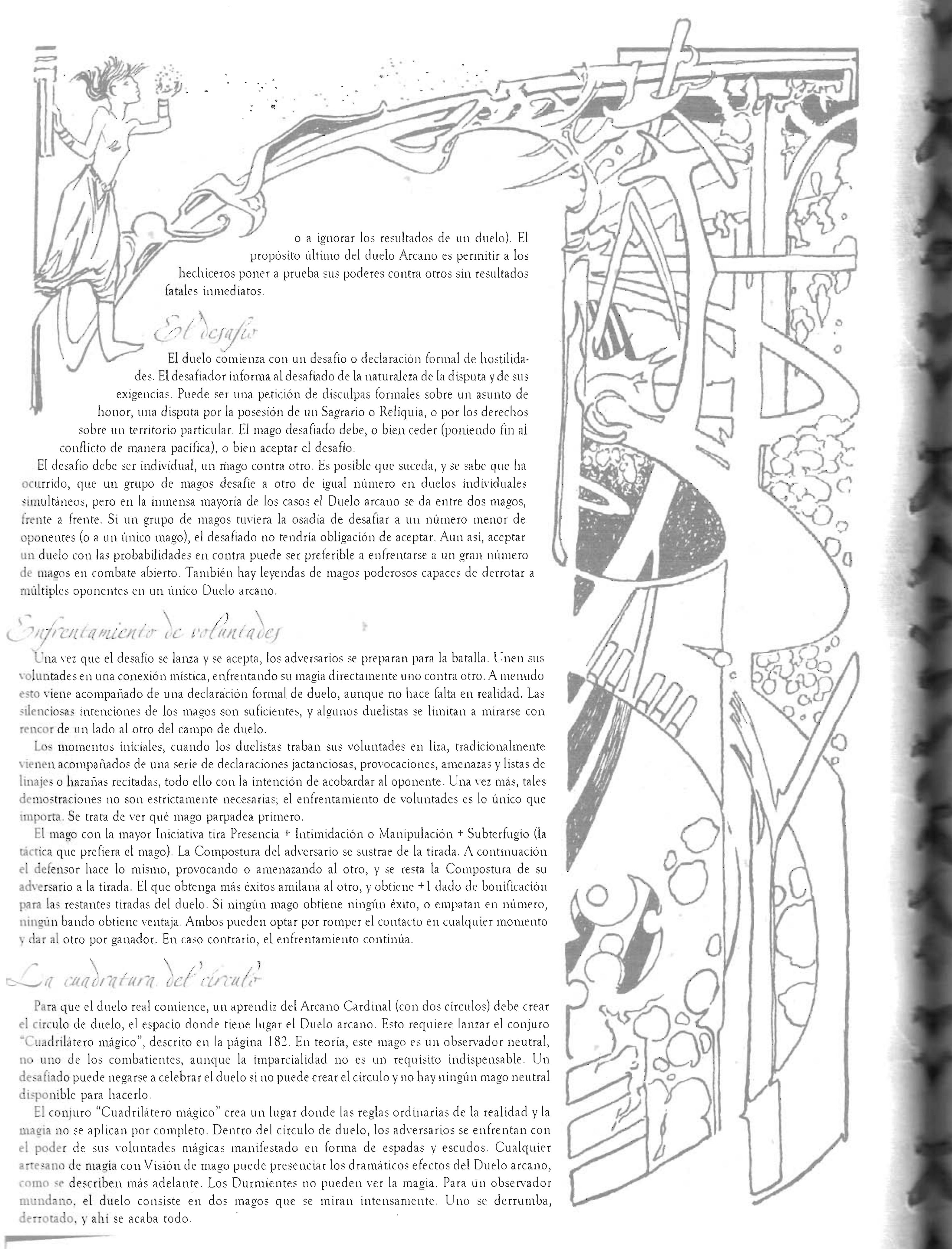
Los magos viajan al Espacio astral principalmente para obtener conocimiento. El Oneiros de un mago puede revelarle cosas sobre sí mismo, aspectos de su carácter, comportamiento y creencias que de otra manera le hubieran pasado inadvertidos. El Temenos puede revelar verdades universales sobre la naturaleza humana y su destino. El Tiempo onírico contiene secretos primordiales largo tiempo olvidados por la humanidad.

Normalmente, los personajes no ganan puntos de experiencia por sus viajes astrales. Sus experiencias allí son, simplemente, demasiado diferentes de las experiencias normales. Sin embargo, sí que pueden obtener "Experiencia Arcana", página 278.

Duelo arcano

Desde tiempo inmemorial, los magos han luchado unos contra otros. Hace mucho tiempo, las órdenes ritualizaron y formalizaron sus conflictos para permitir a los Despertados dirimir sus diferencias. Ese sistema se conoce normalmente como el Duelo arcano o duelo de hechiceros, una batalla mágica entre magos.

La práctica del Duelo arcano se remonta a los tiempos de la Atlántida, y ha permanecido casi sin cambios desde entonces. Todas las órdenes, incluidos los Videntes del Trono, reconocen la validez de un desafío por parte de un colega mago (aunque las órdenes no-atlantes tienen más propensión a hacer trampas



o a ignorar los resultados de un duelo). El propósito último del duelo Arcano es permitir a los hechiceros poner a prueba sus poderes contra otros sin resultados fatales inmediatos.

El desafío

El duelo comienza con un desafío o declaración formal de hostilidades. El desafiador informa al desafiado de la naturaleza de la disputa y de sus exigencias. Puede ser una petición de disculpas formales sobre un asunto de honor, una disputa por la posesión de un Sagrario o Reliquia, o por los derechos sobre un territorio particular. El mago desafiado debe, o bien ceder (poniendo fin al conflicto de manera pacífica), o bien aceptar el desafío.

El desafío debe ser individual, un mago contra otro. Es posible que suceda, y se sabe que ha ocurrido, que un grupo de magos desafíe a otro de igual número en duelos individuales simultáneos, pero en la inmensa mayoría de los casos el Duelo arcano se da entre dos magos, frente a frente. Si un grupo de magos tuviera la osadía de desafiar a un número menor de oponentes (o a un único mago), el desafiado no tendría obligación de aceptar. Aun así, aceptar un duelo con las probabilidades en contra puede ser preferible a enfrentarse a un gran número de magos en combate abierto. También hay leyendas de magos poderosos capaces de derrotar a múltiples oponentes en un único Duelo arcano.

Enfrentamiento de voluntades

Una vez que el desafío se lanza y se acepta, los adversarios se preparan para la batalla. Unen sus voluntades en una conexión mística, enfrentando su magia directamente uno contra otro. A menudo esto viene acompañado de una declaración formal de duelo, aunque no hace falta en realidad. Las silenciosas intenciones de los magos son suficientes, y algunos duelistas se limitan a mirarse con rencor de un lado al otro del campo de duelo.

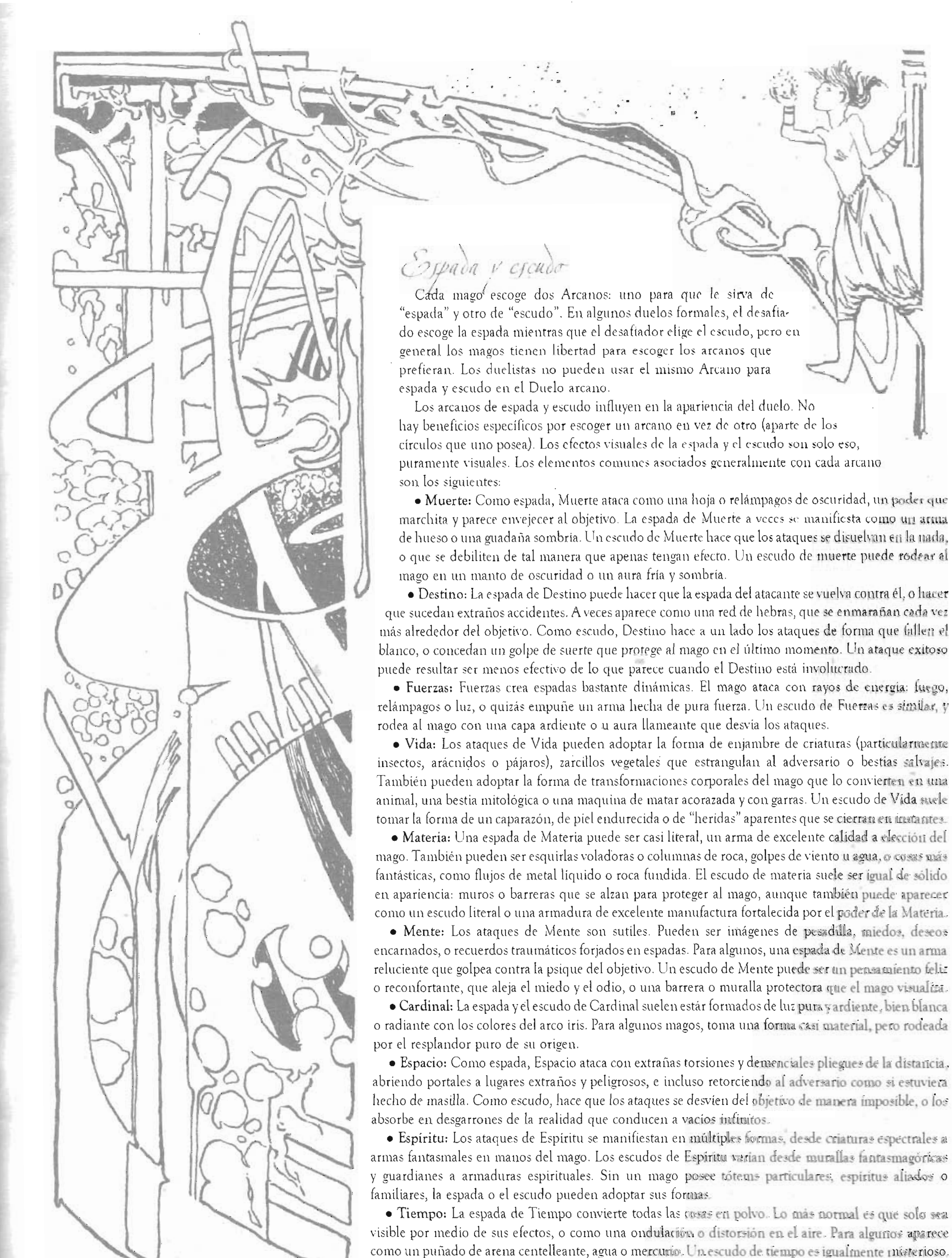
Los momentos iniciales, cuando los duelistas traban sus voluntades en liza, tradicionalmente vienen acompañados de una serie de declaraciones jactanciosas, provocaciones, amenazas y listas de linajes o hazañas recitadas, todo ello con la intención de acobardar al oponente. Una vez más, tales demostraciones no son estrictamente necesarias; el enfrentamiento de voluntades es lo único que importa. Se trata de ver qué mago parpadea primero.

El mago con la mayor Iniciativa tira Presencia + Intimidación o Manipulación + Subterfugio (la táctica que prefiera el mago). La Compostura del adversario se sustrae de la tirada. A continuación el defensor hace lo mismo, provocando o amenazando al otro, y se resta la Compostura de su adversario a la tirada. El que obtenga más éxitos amilana al otro, y obtiene +1 dado de bonificación para las restantes tiradas del duelo. Si ningún mago obtiene ningún éxito, o empatan en número, ningún bando obtiene ventaja. Ambos pueden optar por romper el contacto en cualquier momento y dar al otro por ganador. En caso contrario, el enfrentamiento continúa.

La cuadratura del círculo

Para que el duelo real comience, un aprendiz del Arcano Cardinal (con dos círculos) debe crear el círculo de duelo, el espacio donde tiene lugar el Duelo arcano. Esto requiere lanzar el conjuro "Cuadrilátero mágico", descrito en la página 182. En teoría, este mago es un observador neutral, no uno de los combatientes, aunque la imparcialidad no es un requisito indispensable. Un desafiado puede negarse a celebrar el duelo si no puede crear el círculo y no hay ningún mago neutral disponible para hacerlo.

El conjuro "Cuadrilátero mágico" crea un lugar donde las reglas ordinarias de la realidad y la magia no se aplican por completo. Dentro del círculo de duelo, los adversarios se enfrentan con el poder de sus voluntades mágicas manifestado en forma de espadas y escudos. Cualquier artesano de magia con Visión de mago puede presenciar los dramáticos efectos del Duelo arcano, como se describen más adelante. Los Durmientes no pueden ver la magia. Para un observador mundano, el duelo consiste en dos magos que se miran intensamente. Uno se derrumba, derrotado, y ahí se acaba todo.



Espada y escudo

Cada mago escoge dos Arcanos: uno para que le sirva de "espada" y otro de "escudo". En algunos duelos formales, el desafiado escoge la espada mientras que el desafiador elige el escudo, pero en general los magos tienen libertad para escoger los arcanos que prefieran. Los duelistas no pueden usar el mismo Arcano para espada y escudo en el Duelo arcano.

Los arcanos de espada y escudo influyen en la apariencia del duelo. No hay beneficios específicos por escoger un arcano en vez de otro (aparte de los círculos que uno posea). Los efectos visuales de la espada y el escudo son solo eso, puramente visuales. Los elementos comunes asociados generalmente con cada arcano son los siguientes:

- **Muerte:** Como espada, Muerte ataca como una hoja o relámpagos de oscuridad, un poder que marchita y parece envejecer al objetivo. La espada de Muerte a veces se manifiesta como un arma de hueso o una guadaña sombría. Un escudo de Muerte hace que los ataques se disuelvan en la nada, o que se debiliten de tal manera que apenas tengan efecto. Un escudo de muerte puede rodear al mago en un manto de oscuridad o un aura fría y sombría.
- **Destino:** La espada de Destino puede hacer que la espada del atacante se vuelva contra él, o hacer que sucedan extraños accidentes. A veces aparece como una red de hebras, que se enmarañan cada vez más alrededor del objetivo. Como escudo, Destino hace a un lado los ataques de forma que fallen el blanco, o concedan un golpe de suerte que protege al mago en el último momento. Un ataque exitoso puede resultar ser menos efectivo de lo que parece cuando el Destino está involucrado.
- **Fuerzas:** Fuerzas crea espadas bastante dinámicas. El mago ataca con rayos de energía: fuego, relámpagos o luz, o quizás empuñe un arma hecha de pura fuerza. Un escudo de Fuerzas es similar, y rodea al mago con una capa ardiente o u aura llameante que desvía los ataques.
- **Vida:** Los ataques de Vida pueden adoptar la forma de enjambre de criaturas (particularmente insectos, arácnidos o pájaros), zarcillos vegetales que estrangulan al adversario o bestias salvajes. También pueden adoptar la forma de transformaciones corporales del mago que lo convierten en una animal, una bestia mitológica o una maquina de matar acorazada y con garras. Un escudo de Vida suele tomar la forma de un caparazón, de piel endurecida o de "heridas" aparentes que se cierran en instantes.
- **Materia:** Una espada de Materia puede ser casi literal, un arma de excelente calidad a elección del mago. También pueden ser esquirlas voladoras o columnas de roca, golpes de viento u agua, o cosas más fantásticas, como flujos de metal líquido o roca fundida. El escudo de materia suele ser igual de sólido en apariencia: muros o barreras que se alzan para proteger al mago, aunque también puede aparecer como un escudo literal o una armadura de excelente manufactura fortalecida por el poder de la Materia.
- **Mente:** Los ataques de Mente son sutiles. Pueden ser imágenes de pesadilla, miedos, deseos encarnados, o recuerdos traumáticos forjados en espadas. Para algunos, una espada de Mente es un arma reluciente que golpea contra la psique del objetivo. Un escudo de Mente puede ser un pensamiento feliz o reconfortante, que aleja el miedo y el odio, o una barrera o muralla protectora que el mago visualiza.
- **Cardinal:** La espada y el escudo de Cardinal suelen estár formados de luz pura y ardiente, bien blanca o radiante con los colores del arco iris. Para algunos magos, toma una forma casi material, pero rodeada por el resplandor puro de su origen.
- **Espacio:** Como espada, Espacio ataca con extrañas torsiones y demenciales pliegues de la distancia, abriendo portales a lugares extraños y peligrosos, e incluso retorciendo al adversario como si estuviera hecho de masilla. Como escudo, hace que los ataques se desvíen del objetivo de manera imposible, o los absorbe en desgarrones de la realidad que conducen a vacíos infinitos.
- **Espíritu:** Los ataques de Espíritu se manifiestan en múltiples formas, desde criaturas espectrales a armas fantasmales en manos del mago. Los escudos de Espíritu varían desde murallas fantasmagóricas y guardianes a armaduras espirituales. Sin un mago posee tótems particulares, espíritus aliados o familiares, la espada o el escudo pueden adoptar sus formas.
- **Tiempo:** La espada de Tiempo convierte todas las cosas en polvo. Lo más normal es que solo sea visible por medio de sus efectos, o como una ondulación o distorsión en el aire. Para algunos aparece como un puñado de arena centelleante, agua o mercurio. Un escudo de tiempo es igualmente misterioso. Un mago puede moverse a velocidad sobrehumana para esquivar ataques, o estos pueden ralentizarse de forma que se puedan evitar fácilmente.

El enfrentamiento

Una vez que el círculo de duelo se ha creado y los duelistas han elegido sus Arcanos de espada y escudo, el Duelo arcano comienza en serio.

El mago que *perdió* el enfrentamiento de voluntades al principio del duelo ataca primero (o puede cederle el primer golpe al otro duelista, aunque no le reporta ningún beneficio directo el hacerlo). Una vez efectuado el primer ataque, los duelistas se alternan entre el ataque y la defensa. Cada ataque requiere una acción instantánea.

Se tira Gnosis + Arcano espada elegido por el atacante, tras sustraer el Arcano escudo del defensor. Si el atacante tiene éxito, el defensor pierde un punto de Voluntad por éxito. El defensor puede optar por desechar su ataque para dedicar toda su energía a la defensa contra el ataque del oponente, en cuyo caso el valor del Arcano escudo del atacante se dobla antes de restarlo a la reserva de dados del atacante.

Resolución

El Duelo arcano continúa hasta que uno de los participantes se rinde o queda reducido a cero puntos de Voluntad, o termina la duración del conjuro "Cuadrilátero mágico". El ganador (aquel que ha perdido la cantidad menor de puntos de Voluntad) recupera un punto de Voluntad por la euforia de la victoria.

El perdedor debe ceder respecto al asunto que ha provocado el duelo ante el vencedor, de quien se espera a su vez que acepte magnánimamente y permita al perdedor marcharse en paz, sin aprovecharse de su ventaja. Tradicionalmente, los Duelos arcanos dirimen las disputas de una vez y para siempre. El perdedor no debería desafiar al ganador por el mismo asunto otra vez (aunque otros sí podrían hacerlo). No respetar las reglas podría significar una humillación pública para el infractor, así como, posiblemente, la desconfianza y la censura de sus iguales.

El mago perdedor queda debilitado, normalmente con cero puntos de Voluntad. Aprovecharse de un enemigo derrotado en tal estado se considera una infracción gravísima de la Lex magica (ver página 51), suficiente para reunir al Consejo regente y pedirle que administre un castigo (consistente normalmente en dar satisfacción a la parte afectada y reparar daños sufridos por ella, o en el encarcelamiento del infractor).

Duelos a muerte

Los magos pueden luchar en un Duelo arcano una vez que se han quedado sin puntos de Voluntad. Si un mago opta por seguir luchando pese a todo, cualquier daño adicional que reciba en el duelo es real (y afecta a su Salud), y el enfrentamiento termina cuando uno de los duelistas se rinde o muere. Los duelos a muerte son relativamente raros, pero ocurren, como por ejemplo cuando un mago prefiere la muerte a rendirse ante un enemigo acérrimo. Sin embargo, muchos, en esta tesitura, descubren que les falta valor, terminan el duelo y se rinden antes de que se descargue el golpe final.

Ejemplo de Duelo arcano

Maculda, una maga Thyrsus del Mysterium desafía a Omega, un mago Acanthus del Concilio Libre. Omega acepta y le pide a su amiga Glorianna, adepta de Cardinal, que lance el conjuro "Cuadrilátero mágico" para ellos. Glorianna acepta.

Maculda tiene una Gnosis de 2 y elige el Arcano de vida (del que posee 2 círculos) como espada. Su Arcano de Espíritu (2) será su escudo. Su Voluntad es de 5.

Omega tiene una Gnosis de 2 y usa Tiempo (2) como espada y Destino (2) como escudo. Su Voluntad es de 5.

Los jugadores de Maculda y Omega tiran cada uno por iniciativa. Maculda gana.

Los dos magos se miran el uno al otro, intentando intimidar a su oponente en un enfrentamiento de voluntades. Maculda, con mayor iniciativa, va primero: Presencia (3) + Intimidación (0). Ya que no tiene la habilidad de intimidación, sufre una penalización de -1 por uso inexperto. La Compostura 2 de Omega se resta a la reserva de dados. El jugador de Maculda se queda con una tirada desesperada. Tira y obtiene un 10. Un éxito. Vuelve a tirar y saca un 3. No hay más éxitos.

Se tira ahora por la Presencia de Omega (2) + Intimidación (1), menos la Compostura de Maculda (3). Su jugador también queda reducido a una tirada desesperada, pero saca un 7; no hay éxitos.

Maculda gana el enfrentamiento de voluntades y por tanto gana una bonificación de +1 dado a sus tiradas de Duelo arcano. El perdedor, sin embargo, ataca primero aunque Omega tiene una iniciativa menor. (La iniciativa de Maculda se ajusta para que pase a ocupar el puesto inmediatamente posterior a la de Omega)

Omega ataca con su espada de Tiempo. Su jugador lo describe como un remolino de arena que convierte en polo todo lo que toca. El jugador tira Gnosis (2) + Tiempo (3) – el Arcano escudo de Maculda, Espíritu 2. Consigue un éxito: Maculda pierde un punto de Voluntad (le quedan cuatro) cuando el remolino de Tiempo atraviesa su escudo de espíritus le hace sentir como si hubiera envejecido una década en un segundo.

Entonces Maculda ataca con su espada de Vida. Su jugador lo describe como una bandada de cuervos que caen sobre su oponente, picoteándole los ojos. El juagador tira Gnosis (2) + Vida (2) – el escudo de Omega de Destino (2). Añade un dado por la bonificación obtenida en el enfrentamiento de voluntades. Saca dos éxitos: la Voluntad de Omega queda reducida a tres puntos, y parece sangrar por los salvajes picotazos de los cuervos.

En el turno siguiente, Omega ataca de nuevo. Obtiene dos éxitos, reduciendo la Voluntad total de Maculda a dos. Maculda continúa con su ataque, obteniendo dos éxitos y reduciendo a Omega a un punto de Voluntad. Posiblemente, el siguiente ataque decidirá las cosas.

Omega ataca con dos éxitos, y deja a Maculda con cero puntos de Voluntad. Omega gana.

Maculda, furiosa, podría optar por seguir atacando si así lo quiere, pero cualquier éxito que obtenga Omega en sus ataques le infligiría daños a su Salud. Suspira y se rinde, escogiendo como opción más sabia admitir la derrota. Omega, magnánimo en su victoria, se ofrece a invitarla a un café.

Trampas

Por supuesto, los magos pueden ignorar, y a veces lo hacen, las reglas formales del Duelo arcano. Intentan hacer trampas para obtener ventaja en el conflicto, o para atraer a un enemigo a duelo y entonces hacer saltar la trampa.

Hacer trampas en un Duelo arcano es algo más que usar la magia para atacar o defenderse de la manera normal. Así, un mago que lanza un conjuro para dañar, debilitar o transformar a un oponente, o para alterar las condiciones del terreno de justa en alguna manera, o que hace algo que afecte directa o indirectamente al resultado del combate, renuncia al honor y a la protección en el duelo. El otro mago es libre para usar cualquier medio que tenga a su alcance para terminar con la disputa. Por supuesto, *demostrar* que el otro mago hizo trampas puede ser un asunto algo más complicado. Si se puede probar que se hizo trampa, o esto resulta evidente para los observadores, el infractor puede ser aprehendido y llevado ante el Concilio, pues existe un precedente establecido firmemente en el cuerpo de leyes que gobiernan los Duelos arcanos. El castigo varía desde amonestaciones no demasiado severas hasta el encarcelamiento por actos realmente deshonrosos.

En general, para hacer trampas, el mago debe renunciar a su ataque ese turno del duelo para poder lanzar otro conjuro o emprender alguna otra acción, pero algunas trampas cuidadosamente planeadas, en especial aquellas que tienen que ver con conjuros preparados o con las acciones de sus aliados, pueden llevarse a cabo de manera más sutil.

Otros duelos mágicos

Aunque el Duelo arcano es el medio más común de resolver conflictos entre magos, no es el único, ni mucho menos. Hay otras justas de poder y capacidad místicas. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que esas formas de combate no utilizan las mismas magias que el Duelo arcano; son confrontaciones mágicas más directas.

Competición de maldiciones: Quizá la forma más básica de "duelo" mágico, en la que los magos se lanzan conjuros el uno al otro, poniendo a prueba su conjuración y sus defensas. El ganador es aquel cuyo conjuro deja incapacitado al otro primero y de forma más completa.

Competición mística: Ambos bandos eligen un Arcano en particular y una tarea de acción extendida. A menudo, el desafiador escoge el Arcano y el desafiado la tarea. Entonces cada bando intenta completar la tarea más rápida y eficazmente que el otro. El rango de tareas posibles es casi infinito. Puede ser moldear una escultura con Materia, orientarse en un laberinto con Espacio (con los ojos vendados, por supuesto), o enfrentarse por el dominio de un elemental mediante Espíritu. En esencia, cada mago lanza una serie de conjuros. El primero en obtener el número de éxitos requeridos, gana. Las competiciones particularmente simples son el equivalente de un "pulso mágico", y pueden resolverse con una única tirada: el que saque más éxitos gana.

Duelos de cambiaformas: Los adeptos de Vida a veces libran duelos en los que los participantes cambian de forma, transformándose en todo tipo de bestias, pájaros y otras criaturas, que se enfrentan mediante colmillos y garras. Toda magia de otro tipo está prohibida durante el duelo; los magos confían en sus capacidades físicas, en el conocimiento que poseen sobre las diferentes formas, en su astucia animal y en su maestría de Vida.

Batallas de espíritus: Este tipo de duelos se libran en gran medida mediante representantes. Los magos conjuran y dirigen a varios espíritus como sus soldados, que enfrentan entre sí. Puede ser un enfrentamiento simple un espíritu contra otro o una batalla mucho más compleja de ejércitos de espíritus, una prueba tanto de estrategia y liderazgo como de maestría del Arcano Espíritu.

Vórtices espaciales: Los magos se enfrentan usando el Arcano de espacio. Cada uno intenta "tocar" al otro mientras se teletransportan, pliegan el espacio y tratan de esquivarse de todas las maneras posibles. Otros enfrentamientos similares se llevan a cabo usando la lectura de mentes (Mente) o incluso vórtices temporales (Tiempo)

Taumaturgia creativa

Un mago puede hacer que cualquier cosa que imagine se haga real mediante la magia... siempre que posea el poder y el conocimiento suficientes. Los magos no están limitados a los conjuros descritos para los diez arcanos; un mago puede inventar sus propios conjuros. El acto de crear magias nuevas se llama taumaturgia (del griego *thauma-tourgos*, o "el que obra milagros").

La taumaturgia creativa no es demasiado diferente de la magia improvisada. Simplemente cubre aquellos conjuros que no están descritos en los Arcanos (páginas 115-217-267). Un mago tiene la capacidad de efectuar una increíble variedad de efectos con cada círculo de conocimiento Arcano que posea. El hecho de que un efecto particular no le haya ocurrido antes no significa que pueda inventarlo sobre la marcha.

A veces, el Narrador deberá tomar sus propias decisiones sobre si los conjuros propuestos son posibles para el mago a su nivel de desarrollo actual.

Por ello, los Narradores pueden pedir a los jugadores que esperan a que todo el mundo esté familiarizado con el sistema de juego antes de ponerse a crear nuevos conjuros. La falta de familiaridad puede hacer que el juego se ralentice debido a las discusiones sobre los detalles mientras los jugadores discuten sobre lo que los personajes pueden o no pueden hacer con magia. Es mejor dejar esas cuestiones hasta que todo el mundo domine los conceptos básicos del lanzamiento de conjuros.

Primer paso: Describir el conjuro y sus efectos

En los términos más sencillos posibles, describe qué es exactamente lo que el mago intenta lograr mediante la magia. Ejemplos: "Quiero levantar a mis amigos del suelo, y ponerlos en el techo de la furgoneta". "Quiero que el encendedor de ese matón le estalle en la cara cuando vaya a encenderse un cigarrillo". "Quiero enviar un mensaje telepático a Joe: ¡Cuidado con Stacy!"

Segundo paso: Determinar el/los Arcano(s) involucrado(s)

La descripción de cada Arcano incluye la esfera de influencia del Arcano, y los conjuros descritos proporcionan ejemplos para crear conjuros similares. Por ejemplo, puede que un mago quiera crear un conjuro que le otorgue "la fuerza de una araña de mi tamaño". Se trataría de un conjuro de Vida, ya que afecta al cuerpo físico del objetivo.

Hay múltiples caminos que conducen al mismo destino. El rango de conjuros es bastante amplio, sobre todo a medida que los magos avanzan en la comprensión de los arcanos (y en círculos de arcanos). A veces un mago puede lograr el efecto deseado usando varios arcanos diferentes de maneras diferentes. Por ejemplo, un mago que quiera apagar un incendio puede usar un conjuro de Fuerzas para extraer el calor del fuego. También podría usar un conjuro de Materia para eliminar el oxígeno alrededor del fuego, un conjuro de muerte para acabar repentinamente con el combustible del fuego, o un conjuro de Tiempo para acelerar la combustión de tal manera que el fuego se consuma en un instante. Los jugadores inteligentes encontrarán sin duda formas diferentes de usar los arcanos para llevar a cabo una tarea determinada.

Es perfectamente posible usar diferentes arcanos para el mismo fin. De hecho, los Narradores deberían animar a sus jugadores a ser creativos y a usar los puntos fuertes de sus personajes, ya que lo que diferencia a los personajes entre sí es el uso de diferentes formas de resolver el mismo problema. Por supuesto, el Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir si una puntuación determinada de un arcano específico puede resolver el problema. En el caso de la tarea descrita anteriormente, el Narrador puede decidir que Espacio por sí solo es insuficiente para transportar el combustible que alimenta al fuego a otro lado, y decreta que es un conjuro compuesto de Espacio/ Materia. Como siempre, se aplica la regla de oro: si es divertido y funciona bien para el juego, adelante con ello.

Conjuros compuestos

Las descripciones de los Arcanos se centran en lo que puede hacerse con cada uno, pero el uso más efectivo de la magia proviene de combinar los arcanos. Algunos conjuros requieren conocimientos en más de un arcano. Por ejemplo, Angrboda quiere convertir a una marioneta en una criatura viva con la habilidad de matar a cualquiera que la use. Necesita Vida 5 para transformar el objeto de madera inerme en un ser vivo, pero también necesita Mente 5 para darle inteligencia.

Tendrás una mejor idea de cuándo y cómo usar los arcanos compuestos una vez que leas todas las descripciones de los conjuros, especialmente los conjuros compuestos de ejemplo que aparecen en diferentes rangos de maestría. En general, un mago necesita puntos en un Arcano determinado para afectar a aquello regido por el arcano. Por ejemplo, necesitará Fuerzas para manipular energías y Materia para transmutar objetos. No necesita Materia si quiere conjurar un fuego usando Fuerzas para quemar o fundir un objeto. La magia se usa para conjurar el fuego, no para afectar directamente al objeto.

Tercer paso: Determinar el grado de maestría

En las páginas 112-114 puedes encontrar una lista de cosas que un mago puede llevar a cabo según los círculos que posea. Los magos atlantes dieron nombres a esas prácticas mágicas. Por ejemplo, si un conjuro permite al objetivo percibir la magia, entonces esa práctica está disponible con el primer círculo de un arcano, lo que los atlantes llamaron la Práctica del Develado.

Algunos conjuros tienen condiciones que los limitan, como requerir que el mago toque a un objetivo. Por ejemplo, es lo que ocurre con muchos conjuros de Vida y Materia. Al siguiente nivel, el mago puede lanzar el conjuro dentro de su alcance sensorial.

Archimaestría

Ciertas magias son demasiado poderosas hasta para el nivel de 5 círculos de un Arcano. El Narrador puede determinar que se requiere un mayor nivel, en otras palabras: el conjurador debe ser un archimago para llevar a cabo tal conjuro.

Un ejemplo de este grado de poder es la creación de la energía nuclear. Fuerzas 5 permite al mago crear radiación, pero no una explosión atómica. Para eso necesita un número superior de círculos: la puntuación necesaria se deja a discreción del Narrador. Otro ejemplo sería crear una forma de vida mitológica, como un grifo o un dragón. Vida 5 permite al mago crear tal criatura, pero no transferir sus rasgos a sí mismo o a otros, como podría hacer con los rasgos de formas de vida menores, intermedias y superiores. Tal manipulación de un efecto avanzado requeriría al menos seis círculos, uno más de los necesarios para crear a la criatura mítica. El Narrador puede declarar que determinado efecto es *superlativo* y por tanto requiere más de cinco círculos del arcano involucrado.

Generalmente, si un poder es más impresionante que los que aparecen descritos para el nivel 5 de un Arcano, el Narrador puede asumir que está reservado a los niveles superiores. Esos niveles están fuera del alcance de este libro de reglas; sus efectos se dejan en manos de los Narradores si sus personajes desean aprender tales conocimientos (Un personaje no puede tener más de cinco círculos en un Arcano a menos que su Gnosis sea superior a cinco).

Algunos dicen que el conocimiento de los Arcanos superior a la archimaestría no puede practicarse dentro del Mundo caído. Solo los Maestros ascendidos pueden efectuar tales magias. Otros, sin embargo, apuntan a que los Maestros ascendidos se manifiestan en el mundo caído, aunque solo aquellos de ojos verdaderamente iluminados (Gnosis 7 o superior) pueden llegar a conocerlos.

Cuarto paso: Determinar la acción de conjuración

Instantánea o extendida. Los conjuros que pueden lograrse en un único turno de conjuración son instantáneos. Aquellos que se son más propios de ceremonias o rituales son extendidos. No hay reglas fijas para elegir; es mejor recurrir a las leyendas tradicionales y al folklore sobre la hechicería. Todos hemos oído historias en las que una bruja se pasa horas o días "conjurando una tormenta". Para capturar esa sensación, los conjuros que invocan tormentas deberían ser extendidos. También es conocido que los magos lanzan relámpagos de sus cayados, por lo que tales conjuros deberían ser instantáneos.

Los conjuros instantáneos pueden lanzarse como acciones de conjuración extendida, pero no al revés.

Quinto paso: Determinar el aspecto del conjuro

Vulgar o discreto. Si el conjuro es posible dentro de las leyes normales de la física, y no es increíblemente improbable, entonces es discreto. No corre el riesgo de invocar a la Paradoja. Si el efecto es literalmente "sobrenatural" (imposible según las leyes de la física), o es increíblemente improbable, entonces es vulgar. El conjurador deberá vérselas con el riesgo de Paradoja.

Sexto paso: Determinar los factores de conjuración básicos

Si el conjuro es una acción instantánea, determina su factor primario de conjuro: sea Potencia, Objetivo o Duración.

Los factores de Duración básica son: duradero (los efectos del conjuro son permanentes, tal como una herida que se cura), concentración (el efecto dura solamente mientras el conjurador mantenga la concentración), transitorio (un turno), o prolongado (una escena). No hay reglas específicas para decidir la Duración básica de un conjuro, pero el equilibrio del juego es un factor a tener en cuenta. Si el efecto continuado del conjuro impide al objetivo defenderse y/o combatir al mago, el efecto debería tener una duración mínima (concentración o transitorio). Una excepción podría ser el caso de objetivos Durmientes. La magia extrema puede ser más duradera contra ellos (prolongada, quizás),

porque sus almas rehúsan aceptar la realidad de la magia y por tanto se niegan a aceptar siquiera que pueden ser afectados por ella.

Algunos conjuros se aplican a un área o un radio y no a uno o más objetivos definidos. Por ejemplo, los conjuros que crean luz u oscuridad, o que transforman las propiedades del aire o del terreno, normalmente son conjuros de área. Si la única meta de un conjuro es afectar a mucha gente o a un objeto grande, el conjurador tendrá que vérselas con múltiples objetivos y/o aumento de Tamaño del objetivo. El *efecto* debería determinar si el conjuro es de área, sin importar las intenciones del conjurador.

Séptimo paso: Resistencia

Los conjuros que afectan a un objetivo siempre deberían permitirle cierto grado de resistencia. Si el efecto del conjuro es acumulativo (medido en grados, tales como puntos de daño infligidos) entonces el atributo de Aguante del objetivo debería restarse de la reservas de dados del conjurador. Si el efecto es del tipo todo o nada, se hace una tirada enfrentada por el objetivo, normalmente con el atributo relevante de Resistencia más su Gnosis (u otro rasgo de potencia sobrenatural). Esta tirada normalmente es refleja.

Si el conjuro es dirigido (como un ataque a distancia, un objeto físico o un rayo de energía que emana del lanzador atravesando el espacio intermedio hasta el objetivo), el objetivo no obtiene ninguna resistencia innata. En vez de eso, obtiene las protecciones que sean relevantes ante un ataque a distancia, tal como cobertura, posición, o incluso su Defensa, si es a quemarropa.

Octavo paso: Determinar el coste de Maná

La mayoría de los conjuros no requieren Maná, pero las siguientes condiciones deben imponer un coste:

- El conjuro inflige daño agravado
- El conjuro emplea alcance empático (requiere Espacio 2)
- Si el Narrador cree que lanzar un conjuro múltiples veces en la misma escena da una ventaja injusta, o que puede desviar la historia de manera inapropiada, entonces puede imponer un coste en Maná para disuadir a aquellos que quieran lanzarlo varias veces seguidas.

Noveno paso: Determinar la reserva de dados de la fórmula (opcional)

Si un mago formaliza un conjuro como una fórmula, ¿qué combinación de Atributo y Habilidad se usaría para lanzarla? La Habilidad a usar es inherente a la fórmula y no varía con la orden, pero cada orden puede tener un método alternativo de ejecutarla mediante un Atributo diferente.

Diseño de fórmulas

Un mago debe satisfacer los siguientes requisitos y seguir los siguientes pasos para crear una fórmula:

- Solo los maestros pueden formalizar un conjuro improvisado para convertirlo en una fórmula. Si el mago tiene menos de cinco círculos en un arcano, no puede crear una fórmula que use ese arcano como primario. Si la fórmula es un conjuro compuesto, necesita también puntos en el otro arcano iguales o superiores a los usados por el conjuro. Por ejemplo, si un mago quiere crear una fórmula a partir de un conjuro que requiere Espacio 3 + Mente 2, necesita Espacio 5 (maestría en el arcano primario) y al menos Mente 2.
- Como se explica en "Mudras para fórmulas" (página 108), las fórmulas emplean un conjunto de acciones mnemotécnicas que el conjurador usa para crear un Imago predeterminado en su imaginación y que este se manifieste en el mundo material. Entre esas acciones se encuentran conjuntos de gestos manuales específicos (*mudras*) usados por la orden del creador de la fórmula. La mayoría de esos signos se remontan a mucho tiempo atrás, y todos ellos se consideran "secretos profesionales". Está prohibido enseñarlos a las otras órdenes, ya que son una de las claves de la especialidad de fórmula de la orden. Los Apóstatas carecen de este acceso a esos conocimientos antiquísimos, por lo que no pueden crear fórmulas con facilidad. También se dice que los Archimaestros pueden crear nuevos mudras, pero pocos alcanzan ese nivel sin la ayuda de una orden.

Además de los mudras ancestrales de la orden, el creador añade unos cuantos toques propios al conjuro basados en su interpretación personal del Imago. Por tanto, cada fórmula es un producto de su creador y de su orden.

Si bien la mayoría de las fórmulas involucran mudras realizados mediante gestos de las manos, se puede crear una fórmula que use expresiones faciales en ciertas combinaciones. Muchos conjuros discretos usan ese tipo de mudras, como tics faciales o alzamientos de cejas, pero es raro que los conjuros vulgares usen ese tipo de gestos fuera de las comunidades Despertadas que obran dentro de culturas indígenas. Los magos occidentales están acostumbrados a poner "cara de póquer" cuando realizan magia.

- Además de los mudras específicos de las órdenes, el creador de la fórmula puede codificar su fórmula con la especialidad de fórmula de su orden. Esto permite a los miembros de la orden sacar partido a sus especialidades de fórmula cuando lanzan fórmulas que usan las especialidades de sus Habilidades (ver "Especialidad de fórmula", página 66). Los magos de otras órdenes que aprenden la fórmula no obtienen los beneficios de especialidad de fórmula; solo un mago que conoce los secretos de la orden puede aplicarlos cuando lanza la fórmula.
- El otro requisito para crear una fórmula es que el mago debe lanzar el conjuro improvisado al menos 10 veces y alcanzar una comprensión profunda de este. Para lograr esa comprensión debe tener éxito en una acción extendida para estudiar el conjuro. La tirada es de Gnosis + el Arcano primario. La dificultad es igual a la suma de puntos de los arcanos involucrados en el conjuro, y se puede hacer una tirada por cada hora de estudio. Si el mago tiene el Mérito Biblioteca (página 71) dedicado al arcano primario de esta fórmula, añade +1 dado a la tirada. Si la fórmula es un conjuro combinado (ver página 110), el mago debe seguir los pasos descritos anteriormente para cada conjuro por separado a combinar para la fórmula.
- Finalmente, para crear una fórmula, un mago debe sacrificar un *círculo* de Voluntad, no un punto, sino un círculo. Un fragmento de su conocimiento debe emplearse en tejer la fórmula para dotarla de peso metafísico. Posteriormente puede recuperar la Voluntad perdida mediante el gasto de ocho puntos de experiencia.

Una vez completados todos los pasos, el mago ha creado su fórmula y puede enseñarla a otros magos.

Los hechiceros pueden *aprender* una fórmula de otro mago sin necesidad de tener maestría en el arcano primario de esta. Las órdenes enseñan fórmulas, conjuros creados por los maestros de esas órdenes, a sus miembros. Es tradición entre los Despertados que los maestros pasen sus obras a las nuevas generaciones... a cambio de la lealtad y ayuda de esos discípulos, claro está.



Capítulo Cuatro: Narración y Antagonistas

El gigante Cincovenenos se encogió de dolor al sentir toque del talismán, la ardiente imagen de Shih ho, "El que muerde a través", fuego sobre trueno. El hexagrama del I-ching representaba a la naturaleza que corregía los errores y el castigo a los criminales. El espíritu nocivo no podía soportar el juicio de los cielos.

Zorro Nueve Truenos se aprovechó del dolor y la conmoción que sufría el ser para dar una veloz patada voladora a su cuerpo de cien pies, mientras su zorro familiar atacaba la cabeza. Nueve Truenos no sabía si la cabeza era parte del cuerpo de sapo del espíritu o de su cuerpo de lagarto. Podía incluso ser parte de su cuerpo de escorpión.

Sus otros talismanes ardientes, uno para destruir influencias malignas y otro para alejar a los espíritus mediante el poder femenino, impedían que el espíritu usara sus verdaderos poderes de metamorfosis, permitiendo a Nueve Truenos ganar tiempo para examinar sus puntos débiles antes de que pudiera usar sus venenos. Los símbolos chinos resonaban con la influencia del Mundo celeste, potenciando sus conjuros. Su maestro en la magia, Mao Shan, los usaba para buen fin en servicio de los Guardianes del Velo, y ahora lo hacía ella. Su Segunda visión ya le había revelado el rango de la criatura: un burócrata menor de los infiernos inferiores. Estaba segura de que no tenía poder para volver a manifestarse una vez hubiera destruido su corpus efimérico.

Nueve Truenos saltó hasta el techo del Templo de los Vórtices, quedando en equilibrio entre las vigas protuberantes, y lanzó su cuchillo hacia el vientre del espíritu. Sangre verde y ácido explotaron en todas direcciones. Apenas tuvo tiempo de coger a su familiar y rodar por tejado hasta el jardín que había al otro lado. Podía oír los aullidos de la cosa mientras golpeaba el patio con dolor y frustración, intentado seguir en pie. Le daría otro minuto para que muriera, y luego empezaría con el laborioso conjuro purificador.

Toda tradición mística postula la existencia de deidades que buscan atraer la atención y la fe de los seres humanos. [...] El término gnóstico para tales entidades es "Arcontes". Los gnósticos creen que los Arcontes se alimentan del alma humana, "el rocío de lo alto", e intentan mantener a los seres humanos aprisionados dentro del mundo caído de la realidad física y en la ignorancia.

— Daniel Pinchbeck, *Abriéndonos la cabeza*

Todo juego ambientado en el Mundo de Tinieblas tiene sus propios temas, pero no tengas miedo de aplicar a **Mago** las lecciones que hayas aprendido dirigiendo otros juegos. Ser un Narrador competente en otros juegos te da ya las habilidades necesarias para dirigir Mago, pero lo importante son los detalles. **Mago** impone sus propias versiones de temas familiares y te proporciona la forma de contar viejas historias de maneras diferentes. Con esta base, puedes deleitar a tus jugadores con narraciones extrañas, horripilante, y en definitiva, memorables.

Este capítulo presupone que el lector será el Narrador del juego. Cuando el texto habla de "ti", se refiere a un Narrador potencial. Si por el momento solo pretendes ser un jugador, no te asustes. Si ya sabes lo que requiere un Narrador para dirigir con éxito un juego, estarás mejor preparado para cumplir con tu papel y ayudar al grupo entero a disfrutar. Aparte, es probable que en algún momento quieras hacer de Narrador. Ahora sería un buen momento para leer el Capítulo ocho: Narración del **Libro de reglas del Sistema Narrativo** (páginas 166-196) para familiarizarte con sus fundamentos y obtener consejos generales. El material de este capítulo se añade y suplementa al de esa sección.

Estamos juntos en esto

Mago no presupone que los jugadores abusarán de las ventajas que les pueda dar determinada aplicación de las reglas, que un jugador y el Narrador sean enemigos, o que una partida sea una competición entre los intereses de los participantes. Sácate inmediatamente esas ideas de la cabeza.

Una de las cosas más importantes que hay que entender es que el juego no permite que los Narradores controlen la trama por completo. El sistema de magia es increíblemente flexible y parte de la diversión del juego proviene de aprender a usarlo bien. Si lo limitas arbitrariamente, las cosas les parecerán falsas a los jugadores. Los personajes Despertados tienen la capacidad de desencaminar cualquier historia lineal. Incluso un solo círculo en un Arcano puede darle a un personaje un arsenal entero de herramientas de investigación.

Al mismo tiempo, los jugadores tienen que acordarse de restringir su poder dentro de los límites de las Virtudes, Vicios, intereses e ideas de los personajes. Más aún, son tan responsables de crear una buena crónica como tú. Que te llamen Narrador no significa que los jugadores sean solo "oyentes" de tus Narraciones.

El precio del poder

¿De qué trata **Mago**? De muchas cosas, en realidad. Es un juego basado en un mundo de horror sobrenatural, pero es posible explorar sus temas con muchos fines diferentes. Hay, sin embargo, algunos elementos básicos que predominan. **Mago** está diseñado para darte un núcleo firme; puedes explorar las variaciones tanto como quieras, pero cuando quieras volver a los temas centrales, las siguientes ideas son las más apropiadas.

El poder corrompe

Los Magos son parangones del potencial humano, y también de sus debilidades, en muchas ocasiones. No aceptan las condiciones de su prisión metafísica. Cuando los magos dan sus primeros pasos hacia la libertad, tienen la oportunidad de vengar cualquier injusticia que hayan sufrido y arreglar los errores que hayan cometido en sus años como Durmientes. La realización de los sueños mundanos, que una vez creyeran imposibles, ahora solo es un asunto de empeño y técnica. Un mago que comprende enteramente su nueva libertad puede cambiar radicalmente aquello que toca y demostrar de qué son capaces los seres humanos.

La libertad es un arma de doble filo, que se complica debido a los nuevos impulsos y peligros a los que se enfrentan los magos. Los desafíos de la vida mundana ahora son más fáciles, pero un distante premio metafísico los llama. Si el mago ignora la oportunidad de la ascensión, vuelve a convertirse en víctima: víctima de las Paradojas, de rivales ocultistas y de horrores que quieren poseer su alma. Si abraza la búsqueda por completo, se aleja de la humanidad para poder cumplir una promesa mística y numinosa. Parecería que la ascensión de los Oráculos, ese estado legendario en el que la sabiduría mortal templa el poder puro, se comporta como el viejo adagio de los místicos orientales: la iluminación llega mejor cuando no se la busca.

Por supuesto, hay una solución mucho más obvia y seductora para esa dicotomía. Usar la magia para adquirir poder terrenal y retener los lazos con el mundo. En ese caso, el mago es el dueño de la prisión, no uno de los prisioneros, y se aprovecha de sus ventajas para hacerse con lo mejor de la vida. Las Paradojas castigan las violaciones flagrantes de las leyes del Mundo caído, pero sirven de poco a la hora de proteger a los Durmientes. Las Paradojas solo son una de las características de la realidad-prisión. Sin limitaciones, la libertad puede convertirse fácilmente en pura tiranía. El mago se dedica a buscar gratificaciones ofensivas y es víctima de pasiones que serían impensables antes de su Despertar. Si puedes llevar a cabo el asesinato perfecto ¿por qué no matar a alguien al que odias? Si necesitas amor ¿por qué no crearlo, antes que sufrir la incertidumbre del romance?

En términos de juego, los magos usan los Arcanos para satisfacer a sus Virtudes y Vicios. Canalizar la magia a través del yo magnifica el efecto de la personalidad del mago sobre el mundo. En este sentido, la magia es un crisol para el alma humana. ¿Un personaje es moral solo porque teme ser castigado? La magia les da la oportunidad de realizar sus deseos sin las consecuencias mundanas. Pero no te equivoques: *siempre* hay consecuencias.

¿Liberador o carcelero?

La humanidad tiene poder, pero un poder que ha sido condicionada para olvidar. La gente es, en esencia, libre y resplandece con potencial ilimitado, pero esto en sí mismo no es moral. Mediante el esfuerzo y la inspiración, los magos han reclamado el olvidado derecho de nacimiento de la humanidad. Sin embargo, en una época caída, ¿cómo pueden usarlo y seguir siendo humanos?

En la sociedad Durmiente, parte de la madurez proviene de darse cuenta de las limitaciones de los demás. Para los magos, el proceso se invierte. El estudio y las revelaciones les dan a los magos el poder de sobrepasar los antiguos límites y realizar deseos que los Durmientes jamás soñarían. Como resultado, algunos magos desprecian a la gente normal. Son lienzos a repintar según los deseos del mago. Irónicamente, ese tipo de abuso hace disminuir las filas de los magos. Crea sujetos sumisos que responden y obedecen, pero jamás abrazan su propio poder y Despiertan. A algunas órdenes eso les vienen muy bien (los Videntes del Trono contemplan a los Durmientes como sus servidores naturales), pero otras se marchitan en las ramas de la historia.

En una partida de **Mago**, el trasfondo de la sociedad moderna puede usarse para demostrar la variedad del poder humano. Las conspiraciones socavan el poder legítimo de instituciones poderosas, que compensan esas conspiraciones (¿o sirven a sus fines?) con crueles demostraciones de poder. En las calles, los agitadores se alzan para protestar y provocar disturbios. En los márgenes de la sociedad, los criminales se aprovechan de todos los bandos en lucha, y pelean y guerrean por dominar territorios. Los magos están en la cresta de ola de los conflictos humanos. En cierto modo, lo ejemplifican. Entretejen los Reinos celestes; las utopías, los cielos e infiernos de los sueños humanos; el mismo tejido del Mundo caído y construyen el marco a través del cual vemos el curso de la historia. Cuando se sirven cínicamente de la fortaleza de la humanidad, al final solo contribuyen a la decadencia del mundo. Cuando son un ejemplo de esta fortaleza, sus talentos amplifican la Potencia de la esperanza hasta niveles maravillosos y terribles.

Algunos magos intentan mejorar las vidas de los Durmientes y educarlos en la naturaleza de su prisión. La Aquiescencia interfiere constantemente, obligando a los magos a limitarse a sí mismos para proteger a los Durmientes. Esos Despertados se ocupan de alejar amenazas sobrenaturales y a veces incluso intentan mejorar la sociedad mundana trabajando con la comunidad. Pero los magos tienden por naturaleza a imponer su voluntad y a conspirar para obtener influencia, así que las buenas acciones pueden transformase fácilmente en un poder egoísta sobre las instituciones Durmientes.

En el otro lado, hay magos que quieren derribar la estructura de la sociedad Durmiente junto con sus leyes naturales. Algunos de ellos (incluido el Concilio Libre) creen que las antiguas jerarquías deben ser destruidas para liberar a los Durmientes, de modo que estos que puedan buscar el poder sobrenatural. Eso no significa que estén dispuestos realmente a ayudar a la humanidad en su progreso: los dignos Despertarán, y los indignos tendrán que arreglárselas por sí mismos. Otros magos se adscriben a una ética de no interferencia, excepto allí donde las condiciones impiden a los magos seguir el curso de sus destinos. Si los magos sacan lo oculto a la luz, los Durmientes los seguirán... o al menos eso predican.

Los problemas de la libertad irresponsable frente al control asfixiante se aplican a los propios magos tanto como a la relación entre Despertados y la humanidad Durmiente. Los magos también sienten repulsión moral, y la *realpolitik* exige que su sociedad funcione según un conjunto de reglas coherentes, aunque sean tan simples como evitar el asesinato gratuito y castigar la traición. Si los magos no tuvieran al menos algún tipo de consenso amplio sobre la conducta apropiada, los Videntes del Trono y los Proscriptores ya los habrían destruido o asimilado hace mucho. Pero ¿quién vigila a los vigilantes? En una cultura tan dispersa, es inevitable que algunos magos no consientan en ser juzgados. No hay manera de asegurar que el egoísmo, el intercambio de favores o la corrupción no perviertan la autoridad mortal convirtiéndola en tiranía.

Cábalas

Los magos son gente con una misión. Desafían las mismísimas leyes de la naturaleza para perseguir sus propios fines. Necesitan una razón realmente poderosa para agruparse y comprometerse. De otro modo, una cábala será presa de las luchas internas y la indecisión... cosas que pueden acabar con ella.

Debes ayudar a los jugadores a crear personajes que puedan trabajar juntos de manera efectiva. Llega a compromisos con ellos sobre las personalidades y procura atajar los conflictos potencialmente destructivos. Seguramente no te conviene un jugador que quiere erradicar a otras órdenes en una partida en la que cada jugador tiene un personaje de una orden diferente. Pero tampoco huyas de toda fuente de conflicto. Los miembros de una cábala no tienen por qué estar de acuerdo en todo. Algunos puede que hasta se *odien*, pero pueden cooperar de manera efectiva. Cuando los jugadores crean personajes que son rivales, discute la situación de manera abierta y recuerda a los jugadores que mantengan separados los sentimientos de los personajes de los de los jugadores. Si tienes dos *jugadores* que no se llevan bien, es hora de cambiar a los miembros de tu grupo. Todos los que juegan a **Mago** deberían ser amigos, o estar dispuestos a hacer amigos, o de lo contrario no podrá disfrutarse del juego.

Uso de las cábalas

El Narrador se beneficia si los personajes tienen conexiones fuertes entre sí. Así tiene una gran cantidad de relaciones que manipular. Echemos un vistazo a esos vínculos y cómo emplearlos en una historia.

- **Familia:** Los personajes con lazos familiares (hermanos, primos, padres e hijos) pueden dar pie a historias a través de sus parientes comunes. ¿Y si su padre muere a manos de los Proscriptores? ¿O se une a los Videntes del Trono? El secuestro, la traición o algo tan sencillo como la presencia de unos malos padres pueden ser la fuente de muchas historias. Cuando los lazos familiares afectan a dos o más personajes, el resto de la cábala los seguirá.
- **Amigos y amantes:** el romance y la camaradería son ganchos argumentales. Decide cómo se conocieron los personajes. ¿Qué hicieron en realidad para entablar una relación? Los celos pueden atraer a un enemigo del pasado o inflamar el corazón de un rival. Los antagonistas intentarán volver los lazos emocionales de los personajes en su contra, plantando pruebas de traición, o tentando a uno de los personajes para abusar luego de su confianza. Los enemigos pueden secuestrar a un miembro de la cábala para obligar a los demás a obedecer.
- **Artes comunes:** Los magos se reúnen para promover una orden común o explorar los métodos arcanos de un Legado o Senda. Los magos que pertenecen a una misma orden normalmente comparten ideas políticas, aunque solo sea para que las demás cábalas los dejen en paz. Las cábalas de artistas marciales o especialistas en Muerte pueden estudiar un tema común. Pese a esta orientación académica, tales alianzas no están exentas de dificultades políticas. Si una cábala está compuesta por los mejores guerreros o asesinos de una región, se convertirá en un núcleo de autoridad, prestigio y puede que también miedo.
- **Órdenes desde lo alto:** Pocas órdenes son democracias. La mayoría dan a los mentores poder sobre el estudiante. Los superiores de los personajes puede que simplemente les ordenen que formen una cábala. Determina el porqué y ya tienes una historia. ¿Un mentor paga una deuda con el cuerpo de su aprendiz? ¿Y si el maestro presiente un desastre o una gran oportunidad y crea la cábala para servir a sus fines? ¿Y si la cábala no sabe que está siendo manipulada? ¿Cuáles son los objetivos finales del maestro?
- **Objetivos comunes:** Los magos se agrupan para lograr algo que por sí solos no podrían. Una cábala puede dedicarse a expulsar a los Videntes del Trono (u otras órdenes) de una ciudad, estudiar un enigma ocultista, o adquirir una colección de grimorios raros. Si una meta es lo suficientemente seria como para asegurar la creación de una cábala, sin duda es peligrosa y compleja, así que las historias virtualmente se escriben solas. Y si quieres darle un giro al asunto, pregúntate cuáles serían las repercusiones en caso de victoria. ¿Crearía nuevos enemigos o liberaría alguna extraña fuerza sobrenatural?
- **Vínculos múltiples:** Las cábalas se forman gracias a la sinergia de sus componentes. Dos hermanas pueden compartir una visión, que, según cree un tercer mago, las conducirá al paradero de un depósito de artefactos atlantes, mientras que un cuarto se une para conseguir objetos encantados con los acabar con un enemigo. ¿Qué ocurre cuando esas metas entran en conflicto? Los enemigos inteligentes intentarán dividir la cábala y enfrentar los intereses de unos contra otros.

El Concilio

En el nivel superior, la política del Concilio ayuda a los magos a resolver problemas sin recurrir a la violencia... o a usar la violencia de forma inteligente contra un forajido o un extraño. A veces el sistema no funciona, pese a todo, y las alianzas forjadas por los miembros del Concilio se vuelven poco más que una jerarquía de hechiceros egocéntricos que están más dispuestos a batirse en duelo por alcanzar posiciones de poder que a buscar la sabiduría oculta.

Diseña el Concilio local antes de empezar, a menos que decidas que tus magos luchan en medio de la anarquía o son los primeros en visitar la región en número importante desde hace tiempo. Por definición, los personajes comienzan en los niveles más bajos de la estructura del Concilio. La sociedad ocultista respeta el poder, y los magos primerizos serán superados en prestigio por otras cábalas influyentes. Crónicas enteras podrían girar en torno a la ascensión al poder de los personajes, así que no te preocupes por dejar que los personajes empiecen en una posición humilde. Si pones a la cábala al mando desde el principio, te perderás numerosas historias de tipo político. También recuerda que la estructura del Concilio es dinámica en tres frentes diferentes.

Primero, los magos son criaturas melifluas. Retiros ascéticos, ataques de locura y conjuros fallidos hacen que muchos magos desaparezcan regularmente de la estructura política, dejando vacíos de poder. Los magos también son mortales; los viejos hechiceros se retiran o mueren. Los brujos más viejos normalmente dejan instrucciones sobre la sucesión, pero los magos ambiciosos se oponen a estas decisiones con regularidad.

En segundo lugar, los magos adaptan el Concilio para que se ajuste a sus necesidades. Aunque en la Atlántida se pusieron en práctica varios tipos de gobierno mágico, la mayor parte de las costumbres regionales son invenciones recientes. Un concilio en Mogadiscio no tiene que usar las mismas costumbres que uno de Phonm Penh o Tallase. Los títulos que aparecen en **Mago: El Despertar** se aplican principalmente a los magos de Norteamérica y Europa Occidental (aunque ahí también hay variantes locales), lo que explica la profusión del griego y el latín, los lenguajes cultos de la tradición occidental.

Finalmente, la estructura del Concilio es dinámica porque los magos evitan el gobierno autoritario. La mayor parte de los Concilios son oligarquías. El Jerarca existe para suavizar el proceso, pero las consultas y el debate son parte fundamental de la política de los Despertados. Ha habido gobernantes absolutistas, pero los magos se sienten muy incómodos con las autocracias. Les recuerda demasiado a los Videntes del Trono.

La cadena de mando

Revisemos las posiciones, con la vista puesta en la forma en que pueden ayudarte a construir historias.

Jerarca: El Jerarca rara vez es un gobernante absoluto. Tradicionalmente, negocia los compromisos entre varios grupos de intereses Despertados, asegurando que el enfrentamiento se limite a los duelos y el debate. Los magos suelen sospechar de su Jerarca local, y con razón. La posición requiere habilidad mágica y astucia política, lo que hace que cualquiera que verdaderamente sea digno del puesto se convierta un enemigo peligroso llegado el caso.

Por supuesto, hay Jerarcas que no son tan habilidosos. Normalmente, esos magos llegan al poder como herramientas de algún poder entre bambalinas o porque los miembros del Concilio no tienen ganas de vérselas con un líder con autoridad real.

La competencia y el carácter de un Jerarca determinan en gran medida cómo puedes usarlo para desarrollar tus historias. Un Jerarca totalitario es un enemigo adecuado para unos magos rebeldes. Un Jerarca débil es un peón poderoso en los conflictos políticos entre cábalas. Por último, si *realmente* necesitas que los personajes hagan algo, el Jerarca puede hablar respaldado con la fuerza del Concilio, convenciendo a los personajes de que lleven a cabo misiones y estudien pistas relevantes.

• **Consejero:** Un consejero es un representante ostensible de su Senda, aunque también es un representante de su orden y cábala. Las actitudes generales de la facción a la que sirve determinan su política, pero no son tan importantes como sus ambiciones personales. Los consejeros son muy conscientes de que tienen las posiciones más poderosas (y más vigiladas) del Concilio y vigilan a sus colegas en busca de señales de disenso. Un Consejero puede usar su posición para enviar a sus rivales a búsquedas problemáticas o para hacer acusaciones falsas.

En los tiempos modernos, el poder de las órdenes ortodoxas no es el que era, y las cábalas jóvenes representan intereses diferentes y pueden ser más leales entre sí que a los objetivos de una orden. Algunos Concilios escogen a sus Consejeros dentro de cábalas influyentes, sin importar el equilibrio de afiliados a las órdenes. Pese a eso, la sombra de las órdenes recae sobre todos los asuntos de los Despertados. Un Consejero puede crear tensiones en una cábala múltiple exigiendo que la orden tenga prioridad sobe la amistad.

• **Preboste:** Funcionarios y visires del Concilio, los Prebostes hacen el trabajo duro del Concilio, es decir, garantizar que una vez que el Concilio ha decretado algo, su voluntad será cumplida. Con este fin, dirigen a Heraldos, Centinelas y otros títulos menores. Para conseguir que el Concilio haga algo, o para obtener una audiencia con un Consejero, es buena idea estar en buenos términos con un Preboste. De hecho, pasar por encima de un Preboste para tratar con su Consejero o directamente con el Jerarca es una falta grave de etiqueta, porque implica que el Preboste es incapaz de afrontar el problema o no quiere hacerlo.

• **Heraldo:** Una combinación de cotilla, historiador y embajador, el Heraldo representa al Concilio en territorios foráneos y registra los acontecimiento. Tradicionalmente, los Heraldos se ven a sí mismos por encima de la política del Concilio, y el pulso político que rodea a los electos respalda a menudo esta visión. Los Concilios tienen que presentar un frente unido ante otras facciones sobrenaturales. Revelar las divisiones o las debilidades no interesa a nadie.



Por otro lado, los Heraldos son los más adecuados a la hora de actuar de espías y agentes dobles. Habitualmente recogen noticias sobre los asuntos locales y el concilio presta atención a lo que dicen. Un Heraldo traicionero puede infligir una gran cantidad de daño como preludio a un ataque.

Además, los Heraldos transmiten noticias y rumores. Esto te permite dar pistas sobre futuros sucesos, introducir nuevas tramas y tirar alguna que otra pista falsa a los jugadores para poner a prueba el compromiso de una cábala con una búsqueda.

• **Centinela:** Los centinelas son muy temidos; son los hechiceros de combate más importantes de la región y se les elige por su capacidad de imponer respeto. Los peores Centinelas son matones que intimidan a los magos para que obedezcan. Los mejores viven según un estricto código de honor, dedicados plenamente a sus deberes.

Puedes usar a los Centinelas como amenazas que aparecen cada vez que los personajes alzan la mano contra un Concilio opresor, o pueden ser la "caballería" que acude una vez que la cábala completa un objetivo de la historia. Algunos jugadores tienen la sensación de que este tipo de rescate disminuye la valía de sus logros, así que sé cuidadoso. Es posible dirigir una historia satisfactoria sin necesidad de vérselas con todos los antagonistas posibles, y en ese caso el Centinela sirve de dispositivo para atar los cabos sueltos. En todo caso, recuerda que los Centinelas rara vez actúan solos. Pueden reclutar a otros magos para que hagan de exploradores, milicia o los secunden en sus duelos. La cábala de los personajes puede acabar bajo su mando. ¿Están yendo a una misión suicida? ¿O una de moralmente dudosa? Responder a esas preguntas añade intrigantes complicaciones a la historia.

Formas conciliares alternativas, agitadores y subversivos

Los Concilios no son perfectos. Cuando el gobierno de los Despertados cae, los tiempos son peligrosos para todos. Se ajustan viejas cuentas. Los enemigos se aprovechan del momento de debilidad. Cuando los magos no pueden actuar juntos, los Proscriptores y los Videntes del Trono tiene una oportunidad para eliminar la sociedad Despertada.

Aun así, algunos Concilios merecen ser derribados. La subversión procedente de los Exarcas y las influencias Abisales pueden transformar a un concilio en una potente fuerza destructiva. Jerarcas tiránicos, Prebostes corruptos y Centinelas brutales pueden crear una causa justa frente el antiguo orden. Los magos del Concilio Libre creen que esos problemas son endémicos a la herencia atlante y postulan un nuevo régimen democrático.

El Concilio Libre aboga por las Asambleas (y en tiempos de guerra, por las columnas) para contrarrestar lo que cree que es la influencia destructiva de los Concilios tradicionales. Las Asambleas normalmente son redes sociales alternativas para los magos, pero algunas de ellas desafían a los Concilios locales por la supremacía. Muchas Asambleas están demasiado desorganizadas para hacer progresos, pero cuando se presenta la necesidad, es posible que esos magos logren un nivel de cooperación escalofriante. Entre otras cosas, comprenden mejor que nadie las nuevas tecnologías de comunicación descentralizadas. Los magos acostumbrados a reunirse en salas secretas pueden verse superados por los mensajes de textos y el correo electrónico.

Pero también ocurre que los magos no siempre viven a la altura de sus grandes ideales. La atracción del poder impregna toda la vida de un artesano de la voluntad. Libres de la Aquiescencia, los magos tienen poca paciencia con las limitaciones impuestas. La política de andar por casa y la responsabilidad social son cosas a las que cada hechicero tuvo que enfrentarse antes del Despertar. Ahora que son libres, muchos carecen de la necesidad de justificar sus decisiones u obedecer a normas éticas. Para esos magos, la revolución les proporciona una oportunidad de derribar las barreras hacia el poder personal. Mientras los revolucionarios afilan sus cuchillos por la causa, esos magos miran con ojos codiciosos las bibliotecas y Dominios de otros.

Sentidos invisibles

La magia es más que un talento; es una nueva forma de ver el mundo. Los Narradores tienen que ayudar a los jugadores a sumergirse en la perspectiva de sus magos. Tú tendrás que hacerlo cuando un jugador pregunte qué ve su personaje cuando usa conjuros de adivinación o lanza sobre sí mismo Visión de mago.

Puedes usar unas cuantas técnicas para representar el mundo secreto que perciben los magos. Intenta ser consistente de personaje en personaje. De esa manera, puedes desarrollar junto con los jugadores la forma única en que sus personajes ven la realidad. Esta es una parte importante del juego: Una Narración con éxito involucra los sentidos, y les da a los participantes algo específico en lo que centrar su imaginación. No seas *demasiado* específico, sin embargo. Respeta el punto de vista del jugador. Los sentidos arcanos dependen tanto del conjurador como del conjuro. Y dale también a los personajes el beneficio de sus conocimientos ocultistas. Una mera descripción de lo que percibe el personaje sin ninguna interpretación debe reservarse al caso de misterios genuinos o de magia de incertidumbre inherente, como la precognición.

Sinestesia

Una pequeña proporción de la población experimenta la sinestesia: la interpretación de un sentido como otro. Los sinestésicos pueden ver música, o asociar determinados colores con sabores. También es posible simular la sinestesia mediante diferentes técnicas de imaginación o meditación. Cuando sentimos el viento en el rostro, podemos, con algo de esfuerzo, imaginarnos visualmente la forma y movimiento de las corrientes de aire.

Metáfora

Las metáforas requieren algo más de imaginación, pero pueden tener un gran impacto sobre el juego. Usa una metáfora para describir un suceso mediante símbolos, acciones o palabras. Un mago ve cuerdas de títere que llegan hasta el cielo, atadas a un Vidente del Trono. Los espejos se rompen en presencia de un vampiro oculto (pero al que se detecta con magia)

Puedes aplicar las metáforas a la percepción mental del personaje o como sucesos reales que dan pistas al mago sobre el resultado de sus percepciones ocultistas. Mucho cuidado con esta segunda opción. No dejes que los jugadores abusen de ella intentando que el suceso les de aún más ventajas, y no permitas que otros sean capaces de decir qué hace el mago sin los poderes o rasgos apropiados. Aplícala como un efecto especial, un asunto de estilo. Los signos y portentos son el pan diario de la Narración ocultista, pero es el ocultista en persona, antes que los no iniciados, el que ve la verdadera significación de esas señales.

Símbolos ocultistas

Los colores, animales y sucesos tienen significados ocultistas, pero es posible ir más allá y añadir símbolos ocultistas específicos a la experiencia mágica de un personaje. Aquí tendrías que hacer algo de investigación, escarbando en la historia y los mitos en busca de signos secretos. Cifras, runas, y diagramas ocultistas esperan a que los uses. En **Mago**, la panoplia de símbolos ocultistas del mundo real son indicios de la presencia del los Reinos celestes, y esas señales secretas se extienden por el Mundo caído. Los durmientes emplean fragmentos de saberes antiguos en sus propias costumbres.

Dales a los personajes Despertados una visión de un pentagrama, una serie de runas o un lenguaje ocultista. Como en el caso de otros símbolos, asume que los personajes sabrán qué significan a menos que quieras introducir un rompecabezas en la historia.

Horror y misterio

Mago: El Despertar es un juego muy flexible. Conforme dirijas la crónica, es probable que cambies de registro rápidamente, de la acción trepidante a la comedia y al drama. Los juegos narrativos no tienen la misma estructura que las novelas, las obras de teatro o las películas. En primer lugar, la esencia del juego es la colaboración. Tus jugadores y tú trabajáis juntos para hacer que la historia esté viva, así que no podrás confiar solamente en rígidos arcos argumentales y en la alternancia de momentos de tono ligero y tono serios con la precisión de un escritor. Y además, los juegos narrativos son episódicos. Tu grupo regresará en cada sesión descansado y cambiado por el tiempo transcurrido. Esto afectará al juego. Los Narradores novatos a menudo cometen el error de tratar los episodios como una obligación, cuando en realidad son lo que hacen a las partidas diferentes. Tienes que improvisar y aceptar los cambios. La cooperación y un ambiente distendido producen momentos de juego asombrosos.

Construye el juego sobre una estructura sólida. El tema, que se discute al principio de este capítulo, te dará la dirección general de tus tramas. El trasfondo

proporciona los ganchos argumentales. La ambientación, la última parte de la tríada, te dirá que tipo de tramas usar. Es una guía para la experiencia de juego, diseñada como suplemento para poner en movimiento a los personajes.

Mago tiene un planteamiento básico, pero no es una obligación absoluta el seguirlo. Úsalo como ejemplo de cómo construir tu propia crónica, o úsalo a tu manera. Lo último es en realidad más difícil que lo primero. Cuando un jugador se esfuerza por representar bien a su personaje, tú, el Narrador, deberías esforzarte por representar bien la ambientación de tu elección.

Deseos y secretos Ocultos

Hay monstruos en el Mundo de Tinieblas, pero no son la única fuente de terror disponible. En **Mago**, la maldad humana es uno de los actores principales. No se trata de un depredador camuflado entre el rebaño, o un codicioso simulacro de vida. Es humana y, en ciertos aspectos, eso la hace mucho peor que cualquier monstruo.

Los magos son los guardianes de aquello que hace que la *humanidad* sea terrible. Reclaman como suyos ancestros que podrían devorar el universo a voluntad. Los Exarcas han transcendido la mortalidad, pero su legado, la Aquiescencia, es una expresión de un orgullo desmedido demasiado humano. Como los magos de hoy en día, y como los Durmientes normales, ayudaron a encerrar a lo desconocido detrás de la Aquiescencia. Los Despertados son los pocos afortunados que todavía pueden ver los secretos que viven en el mundo, e incluso usarlos para poner a prueba las paredes de la prisión de la Caída.

Pero aunque los hechiceros modernos afirman oponerse a los Exarcas, son propensos al mismo orgullo y a los mismos miedos. El conocimiento es poder; los secretos son armas decisivas en la lucha entre los Despertados por la supremacía. Esos secretos toman la forma de nuevas fórmulas, grimorios y Reliquias. Los magos mismos pueden ser poderosos elementos para la posesión. El destino de una cábala puede depender de un mentor ocultista o de los oscuros poderes de un enemigo secreto.

Grandes secretos

En el nivel superior, la batalla se libra por el Imperium Mysteriorum: la maestría del cosmos. Este es un conflicto sutil. Ningún gran concilio de magos lucha en esta batalla de manera consciente, y en muchos casos solo se manifiesta mediante las glosas de los textos. En vez de eso, los magos se baten en duelo y planean por razones personales. Los magos compran venganza y amor con la moneda de los secretos sobrenaturales. Pero a través del Abismo, los Reinos celestes *también* cambian, ya que cada conjuro lanzado por las ansias de los mortales afecta a los sutiles hilos conectores.

¿Quién observa ese tejido? ¿Quién tira de las cuerdas en respuesta? ¿Los Oráculos? ¿El Cielo? ¿El Infierno? Los magos atados al mundo físico reflexionan sobre esos misterios, pero están más preocupados por la supervivencia diaria y el poder en el mundo de los Despertados. Los Videntes del Trono creen que pertenecen a una Jerarquía que se remonta a los mismísimos Exarcas. Quieren ser los obedientes peones y los futuros jugadores en los juegos de poder sobrenaturales. Y los Proscriptores quieren cortar por completo toda conexión con los mundos superiores.

¿Cuál es la verdad? Los misterios cósmicos del juego son de tu incumbencia. Decide cuáles son y las historias aparecerán solas. Recuerda que los Exarcas y Oráculos una vez fueron humanos. Pueden ser capaces de rivalidades dignas de los dioses del Olimpo que pueden impulsar tus historias. Un conflicto entre esos poderes puede entreverse mediante señales, portentos, reliquias redescubiertas y enfrentamientos entre aquellos que esos grupos han elegido como peones.

Ten cuidado en este punto. Ese tipo de tramas irritan y desaniman a algunos jugadores. Quieren ser los actores principales en vez de reaccionar simplemente ante los planes de figuras cuasi divinas controladas por el Narrador. Recuerda que en las historias clásicas de dioses y hombres también la rebelión es un tema recurrente, aparte de la obediencia... y que los mortales a veces cogen por sorpresa a los más grandes poderes.

Despertando el conflicto

Una voluntad Despertada puede causar una destrucción terrible, pero el verdadero horror es que está centrada en una elección consciente. Los Videntes del Trono *saben* que la humanidad podría ascender a un estado casi divino, pero han escogido luchar contra ello. Un fervoroso mago del Concilio Libre destruye la paz de la tradición porque cree que el conflicto (y la muerte) valen la pena por el nuevo mundo que buscan.

Los magos tienen poca tolerancia ante aquellos que podrían malograr sus ambiciones. Han dejado de lado las cadenas, así que ¿por qué comprometer su poder por el bien común? Ellos luchan por dominar en un mundo donde la mente es el arma definitiva; el poder proviene de tener a otras voluntades sometidas. Los Despertados median en sus intrigas usando costumbres secretas, pero que, tanto se cumplen puntillosamente como se quebrantan.

Finalmente, el Despertar es, en sí mismo, peligroso. Los magos viven en un cosmos que ha sido diseñado para restringirlos. La Incredulidad y las Paradojas persiguen a los ocultistas que practican la magia de manera demasiado visible. Contra esto, algunos magos se declaran en guerra contra el mismísimo universo y pretenden derribar los pilares de la Creación. Otros investigan sus límites y atraen la ira de las poderosas entidades que vigilan el cumplimiento de esas limitaciones.

La senda oscura

Los magos siempre sienten la tentación de usar el poder puro para prevalecer, para obligar al mundo a someterse a su voluntad. Para ellos, el mundo es voluntad hecha carne, y sus culturas, símbolos e incluso leyes fueron forjados en la Atlántida. Para los maestros más hastiados, el universo es un títere. Y los Durmientes podrían ser autómatas que aceptan ciegamente su destino y se agitan cuando alguien tira de sus cuerdas con magia. La Sabiduría de esos magos se degrada hasta el punto en que se convierten en narcisistas. Las Paradojas los alejan cada vez más y más de la humanidad. La degradación moral se acelera en un círculo vicioso.

Por supuesto, cuanto más use un mago su poder, mas quiere. Si no sufre a causa de su orgullo, quiere imponer su voluntad sobre el mundo, crear Dominios y reunir seguidores. En ese sistema, los magos de menor talento se convierten en víctimas o subordinados. Los magos también se dedican a las artes oscuras del gobierno: propaganda, asesinatos y traiciones. Hay una cantidad limitada de territorio, y la recompensa, el Imperium, bien vale cualquier sacrificio.

La elección irrevocable

El Despertar es una experiencia liberadora. Los magos pueden abusar de su libertad como deseen, hasta el punto de llegar a sacrificarla. Los Videntes del Trono usan el conocimiento que laboriosamente han obtenido para convertirse voluntariamente en esclavos. Los Proscriptores dan caza a los mismos magos que podrían enseñarles a aceptar sus poderes. Cuando un mago se da cuenta de que ha cambiado su libertad definitiva por una esclavitud de la que es imposible escapar, puede que recurra a medidas desesperadas para aliviar o escapar del dolor de la esclavitud.

Los magos pueden hacer pactos fáusticos por el poder, pero la magia en sí puede atraer el desastre. Una Paradoja potente es una fuente de terror; la magia vulgar invita al Abismo. Reliquias malditas y pactos impíos tienen consecuencias permanentes. La peor parte es que el mago se condena por propia elección. Y sufre sabiendo eso casi tanto (o más, a veces) como por las consecuencias de su elección.

Peligroso conocimiento

A pesar de la habilidad de un mago para alterarla, la realidad no es un medio pasivo. Responde a las interferencias mágicas infligiendo Paradojas. La magia pervierte auras y llena el Reino umbrío de pesadillas. En **Mago**, el poder proviene del conocimiento de porqué el universo se comporta de este modo. Un mago emprende búsquedas para arrebatar el conocimiento a un universo determinado a mantener ocultos sus secretos. Según progresa, los desafíos se vuelven más y más intensos. El aspirante presiente una oscura voluntad que se opone a la suya. ¿Es eso la presencia sutil de un Exarca o las propias inseguridades del mago que toman forma?

Las respuestas son difíciles de encontrar y peligrosas de saber, codificadas en extraños grimorios y templos ocultos. Todos los magos buscan activamente el conocimiento oculto. Algunos lo ocultan a sus rivales. En términos generales, cuanto más importante es el conocimiento, más paranoia lo rodea cuando los magos se enfrentan para obtenerlo. Cuando los ocultistas dirigen la mirada hacia adentro, el campo de batalla es la propia alma. Los magos que ascienden demasiado rápido descubren que su voluntad supera su discreción, pero la

alternativa, el cultivo equilibrado y lento de la Sabiduría y la Gnosis, los pone en desventaja ante aquellos que ansían el poder puro.

Conflictos

Todo mago sabe que el secreto de la inmortalidad y poder divino podría ser suyo, pero pese a su potencial divino, los artesanos de la voluntad son demasiado humanos. Tienen poca paciencia ante los enemigos y los obstáculos. Prefieren arriesgar sus almas que tomar la senda lenta, tranquila y segura hacia el poder. Hay excepciones, quizás los legendarios Oráculos se hicieron sabios a sí mismos mediante un sutil Despertar, pero los magos de los jugadores posiblemente no están entre esas excepciones. Detrás de todo, los magos tienen un enemigo más grande y más presente: un universo diseñado para aprisionarlos, castigarlos y atraerlos al Sueño y la muerte.

El mago contra el Vidente

Los Videntes del Trono administran ciudades y supuestamente naciones enteras como si fueran sus reinos personales. Eso no hace que presenten un frente unido, sin embargo. Luchan por el poder político entre ellos de manera casi tan brutal como la forma en que intentan suprimir las órdenes atlantes. Para una cábala astuta es posible enfrentar entre sí facciones de los Videntes, pero eso no apaga el ansia de su enemigo por poner a los Despertados bajo el yugo de Exarcas. La mayoría de los magos mantienen sanctasanctórums a la sombra de territorios de los Videntes, emergiendo para enfrentarse a estos en el campo de batalla más silencioso de la influencia humana. Por su parte, los videntes del Trono abrazan las jerarquías políticas y destruyen las pistas que podrían revelar la verdad a los Durmientes. Los que carecen de iluminación son sirvientes y escudos involuntarios.

¿Qué pueden hacer los magos? Cuando los artesanos de la voluntad recuperan verdades ocultas, es más difícil para los Videntes mantener la Mentira. El conocimiento ocultista es como una presa: si hay suficiente presión, la barrera se rompe. Los servidores de los Exarcas no pueden estar en todos lados. Según se recuperan verdades atlantes, estas crean los cimientos necesarios para más Despertares. Incluso si los magos mueren en el intento, los documentos que dejan detrás de ellos pueden inspirar y entrenar a sus vengadores.

Si los magos van demasiado lejos, los Videntes del Trono no tienen demasiados reparos en usar sus considerables recursos para asesinar a sus enemigos. Son reluctantes a la hora de usar todo su poder, temiendo perjudicar a la Mentira con magias evidentes, aunque sí que les gusta atraer a los magos para que cometan esas infracciones, usando las Paradojas como sus armas. También, cuando un Vidente agota toda su influencia ejerciéndola sobre un enemigo, se convierte en presa fácil para sus rivales que codician su lugar en la jerarquía.

Los Videntes no son los únicos servidores de los Exarcas. Los Durmientes forman sociedades secretas para adorar a los señores bajo numerosas formas si que ellos lo sepan. Algunos de esos cultos atesoran Reliquias y destruyen deliberadamente las evidencias sobre el antiguo poder de la humanidad. Los Exarcas rara vez conceden favores a sus pretendidos seguidores. De hecho, pocas de esas sectas conocen la verdadera naturaleza de sus amos. Se forman a partir de sueños, mitos recuerdos y los pocos restos que los Exarcas dejaron en el mundo. Sin embargo, los magos (y el Narrador) no deberían presuponer que los Exarcas no estén interesados en absoluto en los Durmientes. Pueden influenciar sutilmente los sucesos para dar a un culto aliados sobrenaturales y recursos.

El mago contra el Abismo

Los magos a veces usan el cuerpo humano como una metáfora de la realidad. En ese esquema el Abismo es un páramo contaminado. La "piel" del Mundo caído protege a este de la infección, pero como el cuerpo, debe interactuar con el entorno exterior, más allá del páramo, para poder alimentarse, comiendo y bebiendo el poder espiritual del Mundo celeste. Si los magos son los órganos vitales del Mundo caído, cada vez que el Abismo infecta a uno, el cuerpo cósmico se debilita y queda hambriento. Si el Mundo caído se debilita lo suficiente, las extrañas inteligencias del Abismo finalmente quebrarán las últimas defensas de la realidad y la conquistarán.

En muchos casos, los magos son los únicos que pueden defender a la realidad contra el Abismo. Solo ellos conocen los temibles nombres de las fuerzas que quieren gobernar la realidad, y los conjuros que pueden encerrarlos. Este "sistema inmune" de los Despertados es el principal objetivo del enemigo, pero para ganarse las almas de estos necesitan paciencia y carisma. Los vectores de infección más efectivos del Abismo son los servidores voluntarios, porque recomiendan su propia corrupción a otros e incluso sus sanctasanctórums degeneran cuando caen bajo el yugo del Abismo. Por eso, los magos con conocimientos evitan a los contaminados como si fueran una plaga. Los corruptos deben ocultar sus alianzas reales hasta que sus conversos hayan pasado el punto de no retorno.

Desafortunadamente, los magos también *causan* la corrupción Abisal. La magia atraviesa la brecha entre los mundos para unir al Mundo caído con el Celeste. Cuando fracasa, un pedacito del alma del ocultista se pierde en sus profundidades. Algo reacciona ante ese pedacito, enviando (o quizás creando) criaturas malévolas y energías contaminadas. La conmoción psíquica de ese contacto con un caos antinatural también erosiona la Sabiduría del mago. Endurece su alma frente al Abismo y cada vez tolera más y más su contaminación, mientras su psique lo justifica con racionalizaciones. Este fenómeno es una parte natural de la existencia de los magos, aunque entidades como los acamoth (ver página 263) aceleran el proceso.

El mago contra el mago

Si bien las órdenes tienen algunos intereses y costumbres comunes, sus ideologías enfrentadas se combinan con enemistades personales y codiciados recursos para poner a los magos unos contra otros. Un Sagrario poderoso puede alimentar Reliquias, magias compleja y poderosos Dominios, haciendo que los magos estén dispuestos a matar y engañar a las cábalas que lo han reclamado antes. Las tensiones sobre una nueva fuente de Maná recién descubierta o sobre un raro grimorio también se cobran sus bajas, pero las maniobras políticas, el espionaje y la vigilancia mágica son las reacciones más comunes.

Aunque las cábalas compiten por el poder, son bien conscientes de que están en una posición precaria. Si toleran demasiados conflictos, serán víctimas fáciles ante los enemigos comunes. La subcultura de los Despertados está gobernada por voluntades fuertes. La ambición de cambiar el universo es poco probable que ceda ante la necesidad política.

El mago contra lo sobrenatural

Vampiros, hombres lobo, espíritus... las entidades que se cruzan en el camino de los magos normalmente no se percatan de los humanos Despertados, pero cuando lo hacen, el encuentro es peligroso y memorable. Por su parte, los magos estudian a otros seres sobrenaturales para aumentar su conocimiento de lo oculto. Los magos ambiciosos versados en el Arcano Cardinal se percatan de que esas criaturas contienen un Maná rico con propiedades únicas, un poder que solo puede ser obtenido matando o robándoselo al sujeto.

Otros seres reaccionan ante los magos con una mezcla de miedo, respeto y desconfianza, pero ocurren alianzas de vez en cuando. Los conjuros de los magos pueden ayudar en las luchas por el poder de los no muertos y las búsquedas místicas de los hombres lobo. Aun así, muchas de esas criaturas tienen poco amor o respeto por la humanidad. Pese a su poder, los magos son en definitiva humanos. Las criaturas de la noche pueden ver esto como una debilidad o una bendición, pero es esta diferencia lo que en definitiva mantiene aparte a los magos del resto del mundo sobrenatural.

El mago contra los Durmientes

Por supuesto, la humanidad no es fácil de dejar al margen. Los Durmientes están en una posición irónica, esclavizados por aquello mismo que demuestra su poder sobre la realidad. El poder de la Aquiescencia hace que la gente no reconozca la magia, y ahoga las evidencias en una nube de Incredulidad. Además, los Durmientes ignorantes (*especialmente* amigos, amantes y parientes) aparecen en los lugares más improbables en los momentos más inoportunos. A menos que el mago esté dispuesto a arriesgar su equilibrio espiritual (es decir, su Sabiduría) matando o controlando de manera patente a los Durmientes, tiene que trabajar alrededor de los mundanos usando conjuros camuflados y estrategias invisibles.

Por supuesto, hay peligros aún mayores por parte de sociedades que sepan acerca de lo sobrenatural. Durante las cazas de brujas del medioevo, unos pocos magos auténticos fueron capturados, bien a petición de alguna conspiración bien informada dentro de la Iglesia o porque la excentricidad y la arrogancia de esos

magos los convertía en objetivos evidentes. Los cazadores de brujos modernos, investigadores de lo ocultos y los agentes de elite de corporaciones y gobiernos pueden saber lo suficiente acerca de los magos como para interferir. Los magos que subestiman su poder mueren o son exiliados. Sus colegas más sabios saben cuándo evitar a esos grupos e incluso cuando usarlos para su propio provecho.

El mago contra sí mismo y el universo

Los magos se enfrentan a penalidades impuestas por la naturaleza y por el despertar de sus almas. Para los Despertados, esas dos cosas no están tan separadas como podría pensarse. El Despertar en sí es la manifestación más obvia. Hay veces en que la duda corroe la confianza del Despertado, las pasiones humanas subvierten el autodominio del mago y los frutos de la venganza erosionan su alma.

Los magos atraen a extraños sucesos y casualidades, porque el mundo exterior rebosa de misterios. Puede que haya Sagrarios y Reliquias sin custodiar en algún lugar remoto. Puede que los magos intenten encontrar reliquias atlantes perdidas en los hielos árticos o en la raíces de las selvas tropicales. Combina esas dos situaciones, y los magos se enfrentan a fuerzas naturales que adquieren la forma de presagios, y búsquedas que son un reflejo del viaje secreto del alma.

Historias

Los jugadores han creado a los personajes. Tienes un tema, una ambientación y un trasfondo. Es hora de empezar el juego, lo que significa que tienes que combinar todos esos elementos en algo que todo el mundo disfrute. Recuerda que una partida satisfactoria no siempre es una cómoda. Presenta desafíos a tus jugadores si crees que puedes, pero respeta sus limitaciones y evita usar elementos controvertidos de manera gratuita.

Los juegos en el Mundo de Tinieblas tienen un estilo básico distintivo. Los personajes se unen a la vida de una ciudad o región, la exploran e interactúan con aliados y enemigos. Se familiarizan con su territorio, hacen sus propias apuestas para alcanzar el poder y contemplan como sus acciones afectan a los demás. Puedes usar otros estilos de juego tradicionales, donde envías a los jugadores en una búsqueda que abarca al mundo o a asaltar una fortaleza enemiga, pero plantéate las recompensas de una crónica basada en una región o ciudad. Permite presentar las tramas a los jugadores y que estos contribuyan de manera duradera al trasfondo sin dejar de lado ninguna de las presunciones básicas del juego. Si, por ejemplo, el sanctasanctórum de los personajes domina la ciudad, siempre habrá otras ciudades cuyos habitantes pueden interferir en su territorio o al menos mostrarles qué está ocurriendo fuera de su enclave.

Aquí tienes algunas ideas para empezar.

Algo preciado

Las Reliquias contienen conjuros antiguos y eficientes, revelan los secretos de la magia y son objeto de historias, profecías y conspiraciones. Los magos las reúnen con dedicación... y matan por ellas.

La cábala necesita adquirir uno o más objetos encantados para asegurar la seguridad de sus miembros. Si el enemigo encuentra la Reliquia, la cábala está acabada. Si la cábala encuentra el grimorio, descubre un conjuro efectivo para atar a un espíritu destructivo. En algunas variaciones de esta historia, el objeto está dividido en varias partes, o el conocimiento necesario para usarlo está disperso y oculto. Quizás la Reliquia sea un enemigo en sí misma; invoca demonios abisales o confiere a su poseedor un poder demasiado terrible.

La búsqueda del objeto puede poner a los magos en una búsqueda espiritual o provocar gran cantidad de exploración local y batallas. Recuerda hacer que la Reliquia tenga sentido por sí misma, y que no sea simplemente un objeto que solo afecta a la trama por su existencia, antes que por lo que puede hacer.

Peones involuntarios

Las cábalas atienden a sus propios territorios, pero a veces están a la sombra de gigantes: maestros de alto grado que manipulan los sucesos a una escala apenas comprensible para el mago de la calle. Esos hombres y mujeres son demasiado poderosos para enfrentarse entre sí sin provocar destrucción a gran escala, así que otros ocultistas de menor categoría terminan reclutados a la fuerza en sus guerras.

El argumento clásico de maestro y peón involucra a los Videntes del Trono, que se aferran a la dominación mediante jerarquías, sumisión y objetivos ocultos. Pero, aun así, todas las órdenes tienen maestros ambiciosos. Los místicos tienen un dicho: "El cielo y la tierra son despiadados y tratan a las criaturas como peones sacrificables. El sabio es despiadado y trata a la gente como peones sacrificables". Si bien algunos de esos planes sirven a los objetivos superiores de una determinada orden, otros son intentos directos por hacerse con el poder.

En esta historia, la cábala se ve lanzada contra la adversidad por un conspirador que inicialmente es demasiado poderoso para que ellos se enfrenten a él. Los elementos de la historia dan pistas sobre la naturaleza real de la conspiración y quién está detrás de ella, pero los personajes no pueden resolverla usando la fuerza bruta. La mente maestra es simplemente demasiado poderosa. Tendrán que decidir si se rebelan contra el plan o siguen hasta si conclusión.

Las variaciones pueden involucrar vampiros antiquísimos, dioses e incluso profecías y maldiciones.

El precio del destino

Una idea popular es la del "elegido", destinado a traer una nueva época espiritual, ser un heraldo del fin del mundo, o ambas cosas. Pese a lo familiar de la idea, es difícil de llevar a cabo en un **Mago**, porque, como Narradores, queremos todos los personajes sean partes esenciales e interesantes de la crónica.

Puedes hacer que el Elegido sea un personaje controlado por el Narrador y darle a la cábala el trabajo de ser sus discípulos o enemigos, pero hay más de una opción. Haz que un único personaje represente el papel. Solo tienes que acordarte de no dejar de lado a los demás personajes. Si hay una profecía, incluye a todo el mundo. Asegúrate de que el elegido sigue necesitando al resto de la cábala, y asegúrate también de que los desafíos sean iguales a los beneficios de su destino.

Y finalmente ¿y si el elegido está destinado a ser maligno? ¿Y si la profecía es una mentira, o si el salvador o destructor proclamado no es más que un señuelo y el verdadero está a su sombra? ¿Y si la cábala no *quiere* ese destino predestinado? Como esta historia es una de las leyendas centrales de nuestra cultura global, hay muchas fuentes obvias con las que trabajar.

Venganza

Haz que sea personal. Alguien o algo ha matado a los amigos o seres queridos de la cábala, los ha traicionado, robado o ha cometido algún otro crimen. Quizás no hay un único individuo al que culpar. ¿Y si el enemigo es una organización, como un gobierno o una corporación, y los magos solo son daños colaterales de sus actividades?

En cualquier caso, es hora de hacérselo pagar.

Esta historia pone a la cábala al ataque. Sus miembros tendrán que ejecutar su venganza mientras tú controlas las defensas del enemigo y sus reacciones a cada paso. Pon la Sabiduría de la cábala en juego. Este tipo de historias normalmente son violentas, y la violencia corroe la fuerza moral de un mago. También puedes cuestionar la pureza de sus motivaciones. ¿Y si hay un camino mejor? ¿Qué es lo que distingue a una venganza justificada de la sed de sangre? ¿A quién se castiga por las atrocidades de una organización?

Dicho esto, a veces hay ocasiones en las, que probablemente, debas dejar que una historia de venganza cobre toda su intensidad. Por ejemplo, hay pocas incertidumbres cuando el Abismo intenta impregnar el Mundo caído con su presencia. No caigas en la trampa de la maldad de película (donde suceden cosas malas abstractas entre bambalinas), y recuerda que cualquier orden es capaz de emprender actos de naturaleza imperdonable y vil. Hacer que todo lo malo sea a causa de los acamoth (página 263) resta valor al tema de la acción corrupta al limitarla a los sospechosos habituales.

Guardianes del alma

Hay una guerra lenta y silenciosa que se libra en las calles del Mundo de Tinieblas. Los Durmientes están perdiendo, literalmente, sus almas.

Magos amorales roban almas para aumentar su longevidad y hacer ritos nigrománticos. Sus víctimas se convierten en cáscaras vacías, que aguardan una muerte temprana sin conciencia en sus mentes. Un Durmiente sin alma nunca Despertará, por lo que cada alma robada refuerza la Mentira.

En esta historia, la cábala decide actuar como guardiana de almas en una región específica. Vigilan su territorio ante la aparición de ladrones de almas, tales como magos o espíritus depredadores. La investigación mágica es una parte importante de la historia; los magos examinan a víctimas sin alma y auras mágicas en busca de pistas. Si esto forma parte de una crónica en marcha, sus

esfuerzos se dirigen contra un grupo o individuo, y terminan con el triunfo o el fracaso de la cábala.

En una variación sombría, los personajes podrían tratar las almas de su territorio como un recurso. Puede que sean especialistas en el Arcano de Muerte, y no quieren compartir su "cosecha" con rivales. Aunque este tratamiento no sea de tu gusto, siempre puedes usarlo para un grupo de antagonistas.

Amantes condenados

El romance es difícil de representar, pero esta trama puede aplicarse a la amistad también. Los vínculos personales de una cábala pueden ser su destrucción, cuando unen miembros de grupos rivales... y esos grupos no tolerarán esos lazos. Puedes enfocar esta tensión de forma que afecte a la estructura cábala. ¿Y si las órdenes de dos de sus miembros son enemigas mortales?

La versión más difícil de esta historia involucra a diferentes clases de seres sobrenaturales. Una alianza entre un vampiro y un mago atrae las sospechas y la desconfianza sobre ambos. El príncipe del vampiro quiere que su vasallo aprenda todo lo que pueda sobre las intenciones de los magos. La orden del mago quiere que este descubra los secretos del vampirismo. Si basas este vínculo en el amor, recuerda que las criaturas inhumanas y sobrenaturales tienen sus propias y extrañas pasiones, ¿Cómo puede un mago aceptar la sed de sangre de su compañero? Para los magos, el paralelismo es su propia sed de conocimientos, sabiduría oculta y poder para cambiar el mundo. Un vampiro o un hombre lobo tienen emociones altamente conflictivas acerca de su perdida humanidad. ¿Cómo se sentiría acerca de un mago que piensa que los humanos normales son demasiado débiles para merecer su respeto?

Esta historia intensifica los conflictos entre facciones rivales, pero puede que el vínculo por el que se enfrentan sea lo que les permita hacer la paz. Típicamente, la relación tiene consecuencias trágicas para los amantes o amigos, pero si superan el peligro, su unión puede dar lugar a una nueva dinastía sobrenatural. De hecho, el poder de ambas facciones combinadas puede ser mayor que el que jamás tuvieran por separado.

Buen comportamiento

Algunos magos pueden ser peones a manos de maestros invisibles, pero otros se enfrentan a la amenaza de figuras más visibles... y temperamentales. En esta historia, la cábala tiene que agasajar a un mago influyente. Como anfitriones o diplomáticos, tienen que satisfacer sus necesidades. Por supuesto, conforme envejecen los magos, sus necesidades se vuelven un tanto raras, por lo que no es tarea fácil. El huésped de la cábala puede ser moralmente reprensible (o incluso un emisario diplomático de un enemigo declarado, como los Videntes del Trono, enviado bajo bandera de tregua), un objetivo de varios intentos de asesinato, o puede tener en mente un objetivo oculto que involucra a la cábala.

En todos esos casos, los personajes tendrán que ejercitar su autodominio y actuar con el decoro requerido. El fracaso les creará enemigos, encolerizará al invitado o los pondrá en deuda con el personaje del Narrador que venga a limpiar los destrozos. Si la cábala tiene éxito, pueden adquirir más influencia en el mundo ocultista o descubrir que su invitado está dispuesto a ayudarlos cuando más lo necesiten.

Falsos culpables

A veces la sociedad mágica necesita cabezas de turco. Al mirar al escenario anterior, ¿qué ocurre si los asesinos matan al VIP y cargan a la cábala con la culpa? ¿Y si los personajes son acusados en falso de robar una Reliquia o de encolerizar a un espíritu poderoso? Los bandos interesados ejercen sus sanciones sobre el grupo, que entonces tienen que demostrar su inocencia e impedir un castigo injusto. Para complicar las cosas, puede que hagan nuevos amigos gracias al supuesto crimen. La cábala tendrá que sopesar su imagen pública frente a la valía de esos nuevos aliados.

En entornos más formales, los magos pueden acabar en un juicio por estas acusaciones; sus aliados y enemigos afectan al resultado. La magia puede estorbar o ayudar por igual en el procedimiento. Según el sitio, el juicio podría ser un asunto absolutamente injusto, una pesadilla kafkiana, o un procedimiento justo cuyo tribunal podría fallar en su contra por desconocimiento.

En otro caso, los magos serían fugitivos a matar o capturar por cualquier cábala que tuviera la fuerza y el ánimo para intentarlo. Si los magos se defienden usando medios letales, eso multiplica su supuesta culpabilidad.

Temibles invasores

Paradojas, objetos malditos y rituales demenciales pueden convocar a criaturas del Abismo. No está claro qué es lo que quieren estas de la realidad convencional, pero cuando llegan, los efectos son horripilantes. Locura y distorsiones del tiempo y el espacio que dejan una gran devastación a su paso. Si el invasor se hace fuerte en esta realidad, su cosmología alienígena puede infectar al universo. Las constantes mágicas cambian, la causalidad se destruye y la humanidad queda contaminada por la mácula del Abismo, si no se le hace frente.

Estas historias tienen una estructura simple. Los magos, o bien combaten a un invasor que ya se ha establecido en el universo previamente, o previenen un suceso que podría atraer a uno a la tierra. Esos alienígenas tienen cultos que obran para aumentar su poder e influencia. A veces una de esas sectas cree que le será concedido poder sobre el universo en sus horas finales, pero otras, al verse expuestas a la entidad (o a sus conocimientos corruptores), acaban convertidas en dementes vehículos de la voluntad de su amo.

Concéntrate en el ambiente de esas historias. Aumenta el miedo según se acercan los personajes a su meta y descubren astutos planes unidos a motivaciones incomprensibles. La información proviene de grimorios malditos y conjuros que invocan a entidades rivales. El uso de esas temibles herramientas puede expulsar a una de esas cosas exteriores, y al mismo tiempo hacer que otras estén más cerca de sus metas.

El juego del espionaje

En **Mago**, el conocimiento es poder, por lo que el espionaje es prácticamente obligatorio. Poderosos secretos yacen ocultos en unos pocos grimorios, en las

mentes de magos muy dotados (o muy afortunados), en acertijos, códigos y símbolos, y en todo tipo de objetos ocultos. Con tiempo y esfuerzo suficientes, una cábala puede desenterrar muchos de esos misterios, pero eso presupondría que no hay rivales involucrados. La verdad es que hay tantos magos dispuestos a robar secretos ocultos y a usarlos contra sus guardianes que cuando la mayoría de los conocimientos ocultos se descubren, los afortunados vuelven a esconderlos, guardarlos, codificarlos y sellarlos con conjuros poco agradables. Las cábalas tienen que luchar por sus secretos, atesorándolos contra sus enemigos. Las historias de espionaje caen de manera natural en un ritmo episódico; el ritmo se aquieta o se intensifica en función de los movimientos de cada bando.

Aparte del conocimiento ocultista, los espías también pueden seguir la pista de los planes de los magos, estudiando sus debilidades para aprovecharse de ellas. Si un sanctasanctórum no está protegido contra el escudriñamiento, una cábala emprendedora puede tomarlo o saquearlo cuando sus dueños no estén presentes.

Los magos pueden enviar agentes a las filas de otras cábalas, pero en una sociedad donde la telepatía, la clarividencia y la profecía son herramientas cotidianas, es una acción arriesgada. Los conjuros adecuados y una historia plausible pueden contrarrestar los increíbles poderes de percepción de los magos. Si los elementos adecuados se combinan, un bando o el otro pueden devastar al adversario con un ataque sorpresa.

Profecía

Ya hemos hablado acerca de los argumentos tipo "el elegido", pero hay otras historias que se pueden hacer con el elemento de la profecía. **Mago** es interesante en ese aspecto porque un personaje con el dominio suficiente de la magia de Tiempo puede generar profecías a voluntad. Que no te intimide esta capacidad. Es una gran manera de empezar historias. Si quieres, puedes introducir una trama completamente nueva sin relación alguna con los sucesos que los personajes están investigando. Aparte de eso, siempre hay polvorientas profecías esperando en antiquísimas bibliotecas, oráculos presas del delirio y portentos extraños.

Una de las historias más fáciles de esta naturaleza es aquella en la que la profecía se usa para advertir a los personajes de un desastre inminente. Resístete a la tentación de convertir tal acontecimiento en algo global; mostrarle a un personaje su muerte en una visión puede ser lo suficientemente espeluznante. Recuerda enmascarar los detalles específicos mediante metáforas extraídas de la Senda del personaje. Eso te dará algo de flexibilidad en caso de que cambie la situación. La cábala tiene que interpretar la visión de la forma correcta, y luchar contrarreloj para evitar el desastre.

Rescate

El enemigo captura a un aliado. Los personajes tienen que encontrarlo antes de que lo pierdan de manera permanente. La víctima puede estar a punto de sufrir un lavado de cerebro o de que la maten, pero también puede que la programen para que actúe de agente doble usando magia de Mente, soborno o chantaje mundano.

Si pueden, los secuestradores usan sus poderes para ocultarse a la detección mágica. Si no planean simplemente matar o corromper a la víctima, puede que quieran usarla como rehén para chantajear a los personajes. La cábala debe decidir si acepta seguir el plan de los secuestradores, y tú tendrás que decidir si los secuestradores los engañan. Si el rehén es un personaje jugador tendrás que decidir si diriges la escena de forma dividida, con una parte dedicada al resto de la cábala y la otra al individuo prisionero, o dejas que el jugador use un personaje sustituto mientras el principal está fuera de combate. También es una historia útil si uno de los jugadores no puede acudir a una sesión.

Reforzar las defensas

En vez de rescatar a un aliado secuestrado, los magos pueden oír algo sobre una conspiración contra ellos antes de que se ponga en marcha. Un miembro o aliado de la cábala es blanco de un intento de asesinato, o los propios magos al completo han sido marcados y los enemigos están de camino.

Hay dos versiones básicas de la historia: la caza y el asedio. En la primera, los personajes deciden que hay seguridad en la movilidad y huyen con el enemigo pisándoles los talones. Su huida requiere sigilo, astucia e incluso diplomacia, ya que pueden encontrarse de repente en el territorio de un rival sobrenatural. En la resolución de la historia, los personajes, o bien se vuelven para coger por sorpresa a sus enemigos, o encuentran un terreno de batalla donde hacerles frente de una vez por todas.

En el asedio, los magos defienden su sanctasanctórum o su vecindario de los asaltantes. La cábala tiene la oportunidad de poner en práctica poderosas protecciones y trampas mágicas, pero los miembros tienen una cantidad limitada de tiempo (menos del necesario para pensar en todas las eventualidades) antes de que ataquen sus enemigos. Sin son perseguidos hasta otro lado donde se atrincheran, tendrán que vérselas con condiciones locales extrañas o problemáticas, como espíritus o seres del Crepúsculo.

Incrementa la tensión usando la historia. Puedes hacerlo mediante un antagonista sutil y sigiloso, o mediante oleadas de atacantes menores dirigidos por un enemigo particular. Recuerda hacer que tu respuesta encaje con el tono de la crónica y con los límites de la plausibilidad. No importa quién esté detrás de ellas, la gente *se percata* de las operaciones militares.

Heraldos

Los magos protegen celosamente sus propios enclaves, pero eso no significa que no haya vida más allá de su ciudad o de las fronteras de su nación. Las Reliquias y saberes ocultos no siempre llegan por paquete postal o correo electrónico, así que los magos necesitan mensajeros, diplomáticos y estudiosos errantes.

Esto puede convertirse fácilmente en una crónica de viajes, pero siempre es posible convertir a la cábala en un mensajero durante una o dos sesiones. Este es un agradable cambio con respecto a las partidas ambientadas en ciudades y te permite presentar nuevos personajes del Narrador e información sobre tu visión del Mundo de Tinieblas.

Los personajes necesitan grandes dosis de etiqueta e ingenio para visitar otros sanctasanctórums y salir indemnes. Los magos son cerrados y paranoicos, así que las recomendaciones de parte de maestros reconocidos siempre ayudan a suavizar el terreno. A los Videntes del Trono no les gusta que otros brujos vengan de visita a sus territorios y los Proscriptores siempre están buscando "carne fresca", por lo que no todas las reuniones son agradables.

Enigmas

La cábala debe desentrañar un misterio para sobrevivir. Esta condición es necesaria, bien por naturaleza (como es de esperar en lo que respecta al conocimiento arcano) o es una imposición impuesta por un personaje del Narrador. Un espíritu desafía a la cábala a un duelo de acertijos, o la fórmula para un potente conjuro está escrita en clave. Normalmente, el acertijo lleva consigo una recompensa o evita un desastre, pero hay excepciones. Algunos secretos, una vez comprendidos, pueden volver loco a un mago. Otros son acertijos *morales*; ese tipo suele encontrarse en las búsquedas en el Reino umbrío o los viajes astrales. Le dicen al mago que los desentraña más sobre sí mismo de lo que le gustaría saber en verdad.

Los enigmas son rompecabezas intelectuales. Los jugadores tienen que resolverlos por sí mismos o puedes darles pistas basándote en la Habilidad de Investigación de cada personaje y sus acciones. La mayoría de los Narradores optan por un enfoque mixto. Proporcionan la suficiente información para animar al grupo, pero dejan espacio para la inteligencia del jugador.

Tentación

En uno de los argumentos clásicos de horror sobrenatural, la cábala se resiste a la atracción de los poderes oscuros y lucha contra aquellos que ya han sucumbido a estos. Este tipo de historias es difícil de dirigir, porque un jugador puede resistirse a que su personaje haga cosas que *el jugador* sabe que son malas, aunque el personaje no necesariamente lo sepa en ese momento. Si usas la imaginería demoniaca clásica, la mayoría de los jugadores lo sabrán al momento. Por eso, debes enmascarar las verdaderas alianzas del tentador o que se gane la confianza de los personajes de otro modo.

Usa la Virtud y el Vicio de un personaje como guía para el tipo de tentación que sería efectiva. Asegúrate de que el jugador usa esos rasgos del personaje y que te permite hacer que la oferta parezca genuinamente atractiva. Los acamoth (página 263) ofrecen poder mágico, mientras que los Videntes del Trono ofrecen influencia política. Otras facciones pueden tentar con Reliquias, Sagrarios o alianzas valiosas a cambio de servidores. Hay incluso objetos encantados que solo pueden activarse mediante actos atroces, y consumen la Sabiduría del mago a cambio de grandes magias.

Aprendizaje

La mayoría de las cábalas que empiezan parecen una combinación de club estudiantil y banda callejera, pero puedes poner a los personajes en la atmósfera enrarecida de un instituto de educación mágica. Puedes estipular que los personajes son más débiles que la mayoría de los personajes recién creados (menor puntuación en Arcanos) y que están estudiando para llegar a ser magos de verdad. Incluso puedes permitir personajes bastante jóvenes, pero recuerda que el tema por defecto de **Mago** es el poder y la presencia de secretos despiadados y peligrosos, así que los personajes que esperen situaciones simpáticas y deportes de competición sobre escobas voladoras se llevarán una sorpresa brutal.

Cada aprendiz puede ser tanto una bendición como una maldición. Si se le adoctrina de forma apropiada, aumenta las filas de la orden, pero si su mentor lo subestima, o lo ofende demasiado, puede crear un espía o traidor en potencia. De hecho, de la misma forma que los maestros usan a magos más jóvenes como delegados, los mentores pueden usar a sus estudiantes para dirimir disputas mediante concursos de habilidad, o acciones más clandestinas y peligrosas.

Puedes poner ese tipo de historias al principio de tu crónica o como interludios. Los magos podrán recuperarse y entrenarse entre diferentes líneas argumentales, o entrenarse para enfrentarse a problemas mayores.

Altas finanzas

Olvídate de la magia. El dinero es lo que importa. Bueno, la verdad es que la avaricia vuelve a hacer que la magia sea importante, porque es una excelente manera de enriquecerse. Gana a los juegos de azar. Teletransporta objetos valiosos a tus manos. Predice el mercado de valores. *Controla* el mercado de valores.

Los Guardianes del Velo crean salvaguardas para impedir que los Despertados hagan demasiado daño a la economía, pero aun así hay ganancias que obtener mediante magia. Si los magos se vuelven demasiado codiciosos, se enciende una luz roja en algún lado, aunque solo sea la de los inspectores de hacienda y los policías que se percatan de un montón de ingresos no declarados. Si los magos son directamente ladrones y matones, la oposición se vuelve más personal. Como es lógico, hay cábalas que dirigen sociedades criminales organizadas. Enfurécelas, y el resultado será el de una guerra de gángsteres armados con conjuros.

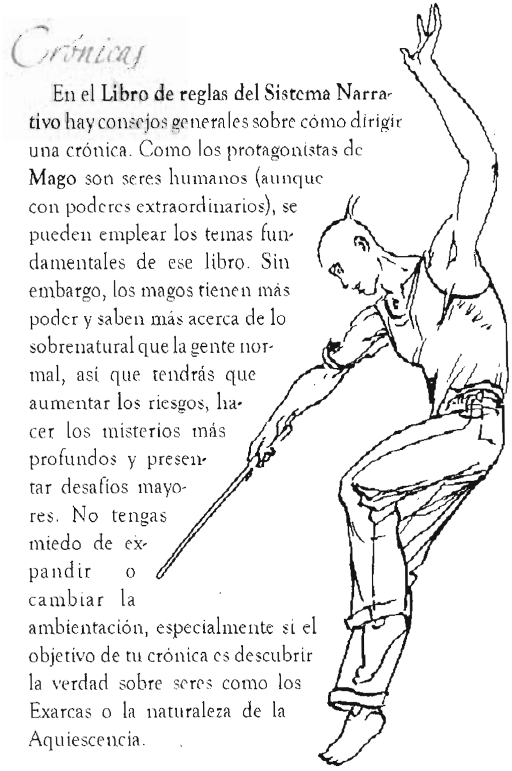
Sangre y truenos

Y finalmente, siempre queda la violencia. Los individuos o grupos no pueden resolver sus diferencias pacíficamente, así que deciden matar a sus rivales. La cábala normalmente se encuentra en situación de igualdad o de leve inferioridad con respecto al enemigo (un exceso de ventaja no da lugar a historias demasiado interesantes).

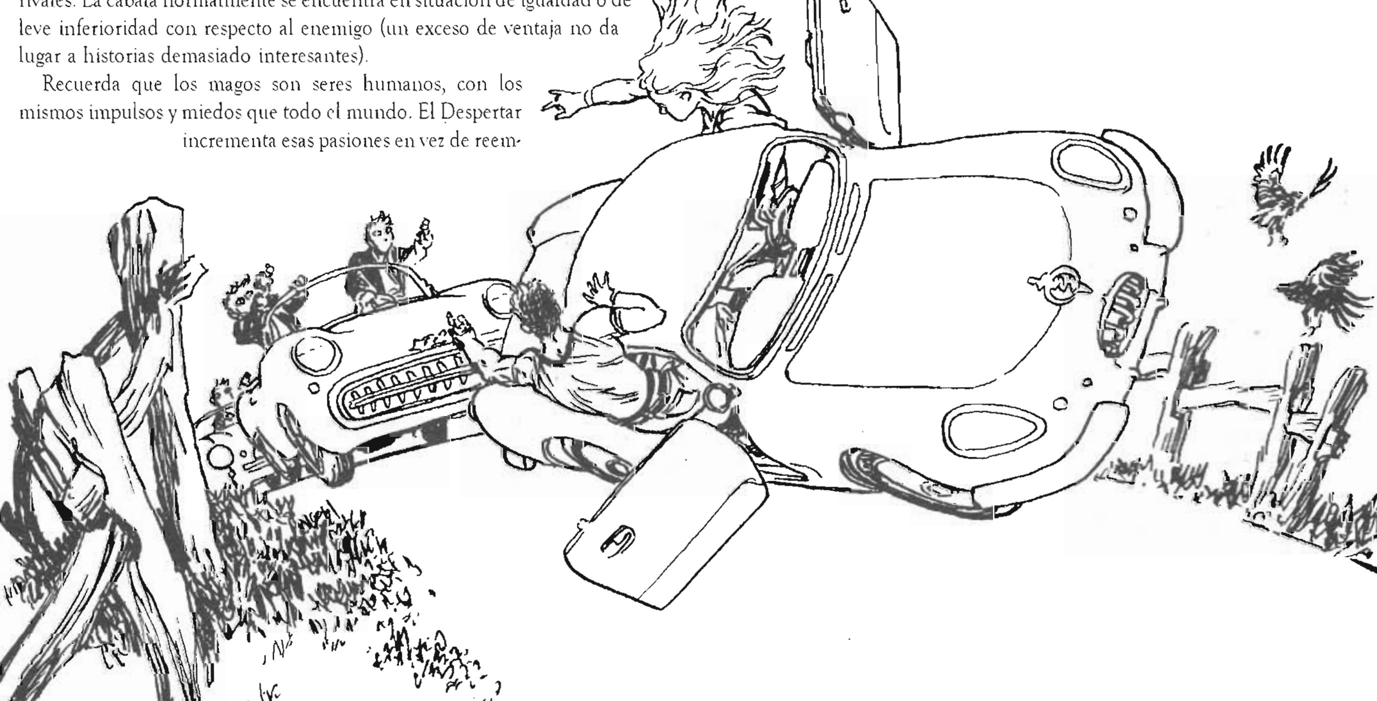
Recuerda que los magos son seres humanos, con los mismos impulsos y miedos que todo el mundo. El Despertar incrementa esas pasiones en vez de reemplazarlas. Reflexiona sobre como reacciona la gente normal ante el peligro y luego piensa en cómo cambiaría eso la magia. La mayor parte de la guerra mágica es indirecta y altamente estratégica, ya que los brujos sondean las defensas de los enemigos, se protegen contra esos sondeos, imponen maldiciones y, en general, intentan ganar las batallas antes de que empiecen.

Para hacer que una historia violenta sea algo más que una serie de combates, subraya la importancia de los planes y la preparación. Diseña antagonistas que causen envidia y odio, o lástima y compasión. Aunque el antagonista sea un mago solitario que desafía a un personaje a un duelo letal, dale vida mediante motivaciones específicas y un estilo propio.

Crónicas



En el **Libro de reglas del Sistema Narrativo** hay consejos generales sobre cómo dirigir una crónica. Como los protagonistas de **Mago** son seres humanos (aunque con poderes extraordinarios), se pueden emplear los temas fundamentales de ese libro. Sin embargo, los magos tienen más poder y saben más acerca de lo sobrenatural que la gente normal, así que tendrás que aumentar los riesgos, hacer los misterios más profundos y presentar desafíos mayores. No tengas miedo de expandir o cambiar la ambientación, especialmente si el objetivo de tu crónica es descubrir la verdad sobre seres como los Exarcas o la naturaleza de la Aquiescencia.



Los magos poseen poder puro, así que no temas presentarles desafíos. El uso astuto de conjuros puede resolver muchos problemas, pero la magia de los adversarios los contrarresta. La magia convierte las cosas en una especie de juego de ajedrez. ¿Han dejado la cábala o sus enemigos alguna abertura crítica en sus defensas? ¿Es alguien lo suficientemente inteligente como para aprovecharse de ese fallo? Además, pese al poder y los desafíos de la magia, los magos son demasiado humanos en lo que respecta a la tentación y a la rectitud moral. Aprovéchate de esa debilidad añadiendo elementos morales a historias que en otro caso serían demasiado lineales.

Estructura

La mayoría de las crónicas se dividen en dos tipos de episodios. Cuando diriges historias que contribuyen al arco argumental de la crónica (lo que los jugadores de rol experimentados a veces llaman "metatrama"), ten cuidado de no revelar demasiadas cosas, o la crónica tendrá un ritmo más rápido del que querrías. Por ejemplo, si una serie de horribles sacrificios es obra de un poderoso Guardián del Velo, revelar ese hecho demasiado pronto alejará a los jugadores de los detalles de cada sesión de juego. Querrán ir directamente a la confrontación final.

Otras historias incluyen su propia conclusión, como la mayoría de los episodios de una serie de televisión. Cada una inyecta algo de variedad en la crónica y te permite explorar ideas que tal vez no quieras añadir al argumento general. También puedes experimentar con el tono, inyectando algo de comedia al total. También puedes jugar con estereotipos que no permitirías que "infectaran" el tono de tu crónica general. De esta manera puedes aliviar el tono de un arco argumental sombrío con un episodio aparte que sirve de descanso y diversión.

Tipos de crónicas

Usa las siguientes crónicas para estructurar la tuya, bien adoptando las sugerencias que se describen, cogiendo las partes que más te gusten, o preguntándote cómo harías tú las cosas de manera diferente. Esto no es ni mucho menos una lista completa de todas las tramas que pueden conducir una crónica de **Mago**.

Revolución oculta

Esta es una crónica épica en la que la cábala lucha contra la hegemonía de los Exarcas. Mira la composición de tu grupo y pregúntate qué podría impulsar a tus personajes a un proyecto tan ambicioso.

Los Videntes del Trono son los objetivos evidentes, pero los magos también podrían forjar un frente unido frente a otros antagonistas. En un tono más sombrío, varias órdenes podrían participar en una conspiración para eliminar a un rival. ¿Qué ganarían, por ejemplo, los Guardianes del Velo y la Flecha Adamantina si eliminaran por completo al Concilio Libre?

Como en la mayoría de las crónicas de magos, la mayoría de las revoluciones son locales, y giran en torno al hecho de derrocar a un enemigo residente. Si los jugadores (y el Narrador) están dispuestos a ello, pueden expandir su revolución a otras regiones. Los magos pueden ser diplomáticos errantes y portadores de ideas revolucionarias que intentan reclutar a otros para su causa. ¿Necesitan inspirar la unión mediante una aventura desesperada o un sacrificio espantoso? ¿Y si unos espías o rivales son los primeros en aprovecharse de los primeras apariciones de esas unidad?

Pequeñas victorias

La crónica de una revolución tiene un estilo de juego épico. Los personajes pueden transformar el mundo entero. Si eso es lo que quieren los jugadores, no temas dárselo, pero recuerda que no siempre se necesita que aparezca una amenaza global. Puedes explorar un tipo de juego a menor escala, centrado en las personalidades de los personajes y os asuntos locales.

Si quieres una crónica más modesta; restringe su alcance al territorio originario de los personajes. Cuando la revolución llega a una ciudad, muchas de las dinámicas que se aplican son las mismas que en un juego en el que estén implicadas naciones enteras. La escala lo hace mas personal... y más salvaje, incluso. Posiblemente, la cábala conoce el nombre de cada aliado y adversario. Los personajes miden las victorias en manzanas de la ciudad y las promesas de los políticos locales. Ya se esfuercen por liberar a su comunidad o luchen despiadadamente por el poder (la diferencia entre ambos casos puede ser muy difusa), el escenario local ilustra los resultados en imágenes concretas, tales como los habitantes y las calles del barrio.

Nobles casas, todas parejas en dignidad

Esta es una crónica política. Mientras que las historias revolucionarias y defensivas son bastante lineales (aunque las cosas sean más complicadas de lo que parecen), una crónica política comienza con alianzas complejas y rivalidades. Normalmente, esta maraña se reduce a un estado más simple hacia el final de la crónica, debido a su inestabilidad inherente o a que la cábala sacude el estado de las cosas. Comienza esta trama haciendo un mapa de las relaciones claves. La causalidad determinará la forma general de esos vínculos.

Para mantener una crónica política, debe haber una motivación para mantener el orden. Los magos pueden asustarse de que se rompa el equilibrio de poderes, o una fuerza avasalladora puede limitar a los participantes. Los maestros tienen temibles poderes a su disposición. Puede que el conflicto abierto sea demasiado arriesgado porque uno de esos sabios puede acabar con el problema utilizando un poder insuperable.

Haciendo magia

La magia es un arte. Tus metas como Narrador pueden ser tan elevadas como las de cualquier ocultista. Al margen de tus creencias acerca de lo sobrenatural, los rituales mágicos siempre son una especie de obra dramática, cuyo libreto se basa en el poder de un mundo imaginado vívidamente. No apuntes tan alto que pases por encima de las cabezas de tus jugadores, y mantén los pies plantados firmemente en la tierra. Hay consideraciones prácticas en las que pensar. Los altos rituales ocultistas incluyen la costura (¿de dónde crees que salen esas túnicas, si no?), el dibujo, la memorización y una miríada de otros preparativos. Por muy poderoso que seas, alguien tiene que barrer el suelo y encender los braseros.

Como Narrador, también tienes que ocuparte de los detalles mundanos. Esto quiere decir que tienes que estar familiarizado con las reglas y hacer que la historia avance. A veces, el sistema de **Mago** puede amedrentar un poco. Los magos pueden hacer prácticamente de todo. ¿Cómo les presentas desafíos? ¿Cómo evitas que usen la magia para resolver todos los problemas? ¿Cómo guías a los jugadores que acaban de empezar con este juego y no están seguros por dónde empezar?

Echemos un vistazo a unas cuantas técnicas que puedes usar para hacer que la magia siga siendo interesante sin que arruine el fluir de tu historia.

Consejos a los jugadores

Algunos grupos dejan en manos de los jugadores la posibilidad de explorar al máximo las habilidades de los personajes. El razonamiento que hay detrás es que el aprender las reglas del juego y dominarlas es parte del juego y sería injusto ayudar a los jugadores a sacar más todavía de los poderes de sus personajes.

Mago: El Despertar no es de ese tipo de juegos. Es responsabilidad tuya ayudar al grupo a jugar como magos, iniciados ocultistas que obtienen sus poderes mediante el estudio y la intuición. No socaves esta premisa haciendo que el lanzamiento de conjuros se convierta en un juego de adivinación en el que hay que averiguar cuál de ellos sirve en cada caso. Ayuda a los jugadores novatos a usar sus Arcanos de formas nuevas e inventivas. No te impongas y dictes lo que los jugadores tienen que hacer, pero tampoco los dejes completamente solos. Si un conjuro espectacular de Fuerzas/Espacio se presenta por sí mismo como una buena idea en el transcurso del juego, deja que los jugadores lleven la idea adelante.

Según progresa tu crónica, puedes ajustar tus consejos según los jugadores, adaptándolos a cada caso. Algunos jugadores no necesitan ayuda. Otros puede que necesiten más tiempo para sentirse cómodos con las reglas de juegos. Mejor todavía, anima al grupo a compartir ideas para conjuros y a darse apoyo los unos a los otros. Una vez que todos se sientan cómodos intercambiando ideas, solo tendrás que intervenir para hacer que avance la partida o para clarificar cómo funciona un conjunto de reglas en particular.

Estilo mágico

Introduce a tu grupo en el aspecto y la forma que adopta la magia. Las Sendas determinan el estilo básico de conjuración del personaje. Ciertas herramientas de

juego incrementan las sensaciones de la magia añadiendo elementos sensoriales, cosas que los personajes pueden mantener en la práctica de su magia. Aunque es posible pasar completamente de tiradas de dados y arcanos, es deseable que la magia sea dramática por derecho propio. De nuevo, intervén para proponer sugerencias y para rellenar las lagunas narrativas que dejen los jugadores inexpertos.

La otra mitad del impacto de la magia está en los conjuros propiamente dichos. Un encantamiento interesante debería tener aspecto, apariencia y ambientación propios, aunque el conjuro solo sea visible mediante medios mágicos (en "Sentidos invisibles", página 96, encontrarás consejos sobre el tema). Un conjuro interesante también refleja la personalidad del mago. Después de tirar los dados, ayuda a los jugadores a inventar descripciones atractivas de cómo funciona la magia.

Otra vez más, la idea es desarrollar un juego de calidad con el tiempo, no imponer un estándar que intimide. Anima a los jugadores a desarrollar una reserva de imágenes y descripciones que los inspiren. Esas imágenes pueden ser desde anotaciones rápidas hasta ilustraciones y fragmentos y párrafos extraídos de historias de terror, mitología y fantasía. Hagas lo que hagas, que los consejos sean constructivos. Pon límites claros a la ambientación (¡Estás en tu derecho de prohibir referencias a la cultura pop o a imágenes cómicas!), y anima a los jugadores a expresarse.

Por supuesto, a veces tendrás que evitar que un jugador se extienda demasiado con descripciones elaboradas de lo que hace su personaje. Interrumpe con un comentario positivo que le haga saber que lo está haciendo bien, y cambia rápidamente la acción a otro jugador.

Amplitud de miras

Naturalmente, conviene que ese uso dramático de la magia vaya de la mano de conjuros que no desequilibren el juego. La naturaleza abierta del sistema de juego puede intimidar un poco. Si acabas de empezar con esos sistemas, avanza a pasos medidos. Las reglas se han diseñado para que las explores con tiempo. Las propiedades básicas de los arcanos funcionan por sí mismas; introduce la taumaturgia creativa al ritmo que creas adecuado.

Pero ¿quién querría ignorar esa parte tan fascinante del juego? Una vez que los jugadores estén cómodos con el sistema de juego, pueden poner a trabajar su creatividad diseñando conjuros nuevos y poderosos para hacer frente a casi cualquier problema. Este sistema intimida a muchos Narradores y los tienta a recortar el sistema. Nunca te niegues arbitrariamente a permitir un conjuro. Si restringes la magia, tendrás que justificarlo dentro del marco de la ambientación y las reglas preexistentes.

En vez de eso, examina con cuidado los conjuros potencialmente problemáticos. Cuando un mago se protege contra el fuego ¿qué significa eso? Que la descripción básica del conjuro sea tu guía. El escudo contra el fuego no es necesariamente efectivo contra otros riesgos basados en la temperatura, porque el mago no ha creado un imago que encaje en un conjuro más amplio. En esencia, tómales la palabra a tus jugadores. El conjuro hace lo que se *supone* que debe hacer... ni más ni menos. Por esta razón, rara vez un conjuro abarca todo el potencial completo de un arcano dado.

Considera lo que esta interpretación de la magia añade al juego. La magia no es el uso repetido de un conjunto de poderes predeterminados. Los magos tienen que ser listos. Si sus conjuros no protegen frente a un determinado riesgo, los enemigos pueden percatarse de ello y aprovecharse de esa debilidad. Los ocultistas tienen buenas razones para estar paranoicos, ser sutiles y desear aliados que cubran sus puntos débiles.

Equilibrio de juego

Incluso así, la magia te desafía a que encuentres formas de preservar el misterio y crear obstáculos que no puedan ser contrarestados con un con un conjuro astuto. Resiste la tentación de hacer que un conjuro determinado sea arbitrariamente difícil, pero haz que sea difícil de todos modos. ¿Cómo? Este libro contiene el mejor conjunto de herramientas que puedes usar para controlar el uso excesivo de la magia: el sistema de magia mismo.

El consejo más importante a tener en cuenta cuando quieras presentar un desafío a tus conjuradores es hacer un uso completo de antagonistas Despertados y de sus capacidades. Algunos jugadores se solazan en el poder de los arcanos. ¿No es estupendo poder ver el pasado y el futuro? ¿O matar a un enemigo a miles de kilómetros de distancia solo con una maldición y un mechón de cabellos?

Sí que lo es... y el enemigo también puede hacerlo. Si quieres preservar el misterio o proteger a un personaje del Narrador clave, haz uso de la magia protectora del antagonista. Si quieres poner a los personajes a la defensiva, haz que el antagonista use escudriñamiento y ataques a distancia. Los magos no pueden dedicar un conjuro a cada riesgo posible sin menoscabar otras magias. Esto anima a los jugadores a usar estrategias mundanas para prevalecer e ilustra el sutil juego de ajedrez mágico que añade tensión a las historias de Mago: El Despertar

Antagonistas

Hay cierto número de personas, entidades, cosas e incluso lugares que pueden frustrar los planes de un mago para alcanzar el poder. La sección siguiente incluye ejemplos de antagonistas (aunque algunos de ellos podrían ser aliados potenciales) que puedes usar como actores en tus obras.

Magos

Quizás el enemigo más problemático al que puede enfrentarse un mago es otro mago. Desde iniciados a maestros, los Despertados son inteligentes, tienen múltiples recursos y son, por encima de todo, poderosos. La infinidad de usos a los que pueden dedicar su magia hace que sean difíciles de predecir y que planear estrategias defensivas efectivas, incluso en el caso de enemigos bien conocidos, sea siempre un reto.

Los Videntes del Trono

Desde los cielos, los Exarcas gobiernan sobre todas las cosas. Los humanos están ciegos al poder de su magia, exceptuando a unas pocas almas Despertadas que entrevén la verdad detrás de la fachada. Esos magos de dispares inclinaciones intentan recrear el mundo a su imagen, y luchan por conseguir una realidad que acepta la magia perdida de antaño, los caminos secretos que casi fueron aniquilados durante la caída de la Atlántida.

Si alguna de las órdenes modernas reuniera el poder suficiente, podría tratar de destronar a los mismos dioses, pero ¿sería mejor el mundo si lo consiguiera? En vez de un mundo en el que la magia está oculta, ¿temería la humanidad sus demostraciones evidentes de poder? ¿No tomarían simplemente los magos jóvenes el lugar de sus mayores, cambiando unos amos ocultos por otros? Con tantas incógnitas, los Videntes del Trono a menudo prefieren el estatus quo a las alternativas. Muchos creen que si otras órdenes mágicas crecen en poder, asaltarán los cielos y no tardarán en ser corrompidos por el poder. El caos y la locura son los riesgos de la revolución.

Los Videntes interpretan la voluntad de los Exarcas, gobernantes del Mundo caído. En casi toda ciudad, en cada país, los Videntes se organizan en sociedades secretas y órdenes ocultistas. Cada una de esas sociedades cree que su interpretación de la voluntad de sus amos es la correcta. En reuniones secretas, las cábalas escudriñan en busca de guías y órdenes de parte de los cielos, buscando cualquier confirmación de que su camino, el único verdadero, los guiará hasta el Trono, donde se sentarán a la diestra de los reyes. La mayoría cree que luchan por un mundo donde los Exarcas gobiernen soberanos y las demás órdenes sean destruidas. Trabajar para destronar a los dioses es en vano. Pero al trabajar *para* ellos, los Videntes demuestran que son dignos de ascender y unirse a ellos. Todas las pruebas que encuentran de magias fallidas, la corrupción del poder y catástrofes mágicas les confirman que son más dignos de la iluminación que sus rivales.

Los Videntes, como todos los magos, Despiertan por medio de una Atalaya en uno de los cinco Reinos celestes conocidos. Se dice que inicialmente los Exarcas quisieron eliminar a todos los magos menores del Mundo caído, pero ya que no podían destruir las Atalayas, decidieron subvertirlas para sus propósitos. De esta manera, demuestran cómo es posible pervertir la obra de sus rivales para sus propios fines. Cada cábala de Videntes, unida a otros en sociedades más grandes llamadas "pilones" (una palabra que no solo hace

referencia a una sociedad cuasi religiosa, sino que también a una señal metafórica en el camino espiritual), cree haber encontrado el único y verdadero camino hacia la ascensión. Cada Vidente está seguro de que su senda es la correcta, y cree que su pilón ha interpretado correctamente los augurios.

Los Exarcas no siempre hablan directamente con sus servidores, por supuesto, pero los Videntes a veces experimentan visiones o experiencias oníricas que les atribuyen a ellos. Esas señales a menudo son crípticas y muy metafóricas, sin duda una forma de poner a prueba la sabiduría de sus servidores. Mediante diversos métodos de adivinación (cartas de tarot, mandalas de arena o entrañas de animales sacrificados), los Videntes obtienen el conocimiento de dónde actuar y qué hacer para incrementar el poder de los Exarcas. Ese tipo de guía los conduce inevitablemente a las órdenes de magos rivales, enemigos que deben ser subvertidos o destruidos en su camino al poder. De la misma forma que se supone que los Exarcas dirigen a los Videntes desde lejos, estos dirigen a sus propios lacayos en campañas de investigación, vigilancia e intervención.

La leyenda dice que los Videntes se formaron tras la caída de la Atlántida, liderados por magos atlantes que habían tomado partido por los Exarcas. No fueron exiliados de la Ciudad despertada, sino que la ruptura de la Escala y el hundimiento de la isla los obligó a una diáspora como el resto de los suyos. Formados por antiguos miembros de las cuatro órdenes Atlantes, los Videntes afirman poseer las virtudes de cada orden (y, según algunos, también sus debilidades). Tienen las habilidades marciales de la Flecha Adamantina, las artimañas de los Guardianes del Velo, el conocimiento del Mysterium, y la despiadada voluntad de poder de la Escala de Plata. Crecieron por su cuenta durante milenios, a veces fragmentándose en múltiples escisiones, y en otras reuniéndose para formar un todo nuevo y único.

Los Videntes provienen de todas las clases sociales. En sanctasanctórums cuidadosamente controlados, llevan a cabo sus adivinaciones. Leen los portentos para interpretar la voluntad de los dioses usando el Arcano de Tiempo. Buscan a aquellos que osan desafiar a las divinidades utilizando el Arcano de Espacio. Antes de que una cábala de Videntes actúe abiertamente contra sus rivales, sus miembros espían, vigilan y estudian para aprender todo lo que puedan. Los iniciados ejecutan el trabajo de base de esas cruzadas: espiar a los rivales, seguirlos y entrar en sus hogares y sanctasanctórums. Los iniciados roban objetos que tengan significación empática para sus enemigos; objetos que parezcan inocuos o que no vayan a echar de menos; de forma que otros puedan usarlos en sus rituales de escudriñamiento. Los rivales a menudo se vuelven paranoicos cuando comienza este tipo de acoso. Un mago preocupado puede que incluso corte sus lazos con la gente y lugares que conoce (usando magia para cortar los hilos empáticos) si cree que los Videntes usan a sus propios aliados y recursos contra él.

Muchos Videntes poseen una Reliquia única llamada el Urim profano. Supuestamente los Exarcas enviaron esos objetos al Mundo caído para que los usaran sus seguidores leales, y han pasado cuidadosamente de Vidente en Vidente desde entonces. Rara vez se pueden encontrar en otro caso que no sea en posesión de un mago de los Videntes, quienes persiguen celosamente cualquier rumor que oigan sobre esos artefactos. Mediante el uso del Urim profano, el Vidente aprende a controlar servidores humanos. Los individuos de voluntad débil son los más fácilmente controlables. De hecho, abundan los rumores sobre seres humanos dominados de esa forma. Con el Urim profano, un Vidente puede sojuzgar la voluntad de un esclavo de su elección, tomando control sobre su cuerpo y alma. Mientras un círculo de Videntes está sentado en aparente meditación, los participantes pueden estar controlando a personas normales a mucha distancia: lacayos que no comprenden del todo la esclavitud a la que están sometidos. Las criaturas sobrenaturales, las almas Despertadas a la magia, y los individuos de voluntad fuerte son altamente resistentes a la dominación mágica, razón por la cual los Exarcas deben ser sutiles a la hora de engañarlos usando sus servidores. No todos los pilones confinan en los Urim profanos. De hecho, algunas se oponen a esas prácticas "aberrantes" y luchan contra ellas.

Urim profano

El Urim profano es una Reliquia, un Mérito de 7 puntos (ver página 75), lo que hace que esté fuera del alcance de los personajes primerizos (que deben gastar dos puntos por el quinto círculo y por cada círculo adicional). Es un pectoral de tela engastado con joyas y un extraño ideograma cuyo significado se desconoce, aunque algunos Videntes del Trono postulan que se trata de una imagen de uno de los Exarcas. El Urim profano otorga a su poseedor los poderes de "Telepatía" (Mente 3, página 175) y "Control telepático" (Mente 4, página 176). El primero está limitado a poder ver a través de los sentidos del objetivo, ver lo que este ve, oír lo que oye. Ambos poderes son contingentes. El activador de la Telepatía es una corta declaración de intenciones, del tipo: "Soy tu amo; cédeme tus sentidos". Para el control mental, el activador es la meditación y la concentración. Consulta "Meditación", en la página 47 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Una vez que el mago ha tenido éxito en una tarea de meditación, puede activar el disparador del conjuro. La Duración de ambos poderes es concentración: el mago debe concentrarse en sentir mediante los sentidos del objetivo y/o darle órdenes (que son interpretadas por el sujeto como si procedieran de su interior).

Los Videntes del Trono usan el Urim profano para "controlar a distancia" a sus esclavos Durmientes, que utilizan a su vez para espiar a otros magos y a veces para interferir en sus planes. Supuestamente existe una versión más poderosa del Urim profano, el Thummin profano, que le daría al usuario el poder de Mente 5 "Dominación psíquica".

Los medios ocultistas (y el Mérito "Ocultación", página 74) hace que rastrear los círculos de Videntes sea difícil, pero una cábala determinada puede encontrar los sanctasanctórums de sus rivales... con suerte, antes de que los Videntes encuentren los suyos. Una vez que un círculo de Videntes ha decidido actuar abiertamente contra una cábala enemiga, no se arriesgará a quedar expuesta por vacilaciones. El grupo se mueve rápidamente, aprovechando toda ventaja que hayan conseguido y cada secreto descubierto. Si una cábala rival se ve obligada a hacer un uso evidente y extremo de la magia, los Videntes podrán justificar sus acciones ante sus propios amos. Sus tácticas favoritas incluyen engañar a sus adversarios para que empleen la magia vulgar. Si el resultado es una Paradoja, muchos Videntes creen que Abismo

se expandirá y que Despertar a futuros magos será aún más difícil. Los enemigos necios revelan entonces su poder en presencia de Durmientes, socavando aún más su secretismo y su seguridad .

Si esas sociedades secretas no son detenidas, los servidores de los Exarcas pueden infiltrarse en casi cualquier institución humana, deformando mentes y encadenando voluntades para que les sirvan en su búsqueda del poder. Los pilones tradicionales ofrecen falsas religiones, establecen hermandades fraternas o fundan partidos políticos radicales. (A diferencia de los Guardianes del Velo, que desviarían al indigno de la verdad, los videntes tradicionales están dispuestos a dar un lugar a sus servidores en su jerarquía, como esclavos en las posiciones más bajas de la orden). Los Videntes más poderosos no dejan simplemente que la incredulidad oculte sus actividades. Hacen todo lo que pueden para suprimir activamente el conocimiento de la existencia de la magia. Magos paranoicos cuentan historias acerca de Videntes que se han infiltrado en el gobierno, los medios de comunicación y otras instituciones para promover sus objetivos. No todos los círculos comparten este ansia de poder, sin embargo. Muchos se contentan con controlar a los "normales", gente corriente que se convierte en títeres sin alma y espías.

Los Videntes tienen nombres comunes y muestran un rostro público corriente, actuando en secreto y en silencio mediante delegados.

Los Videntes más fanáticos creen realmente que los cielos los llaman, que según crecen en poder, están destinados a ascender a posiciones superiores de poder y autoridad en defensa del mundo. De hecho, algunas de esas organizaciones son tan poderosas que vigilan ciudades enteras, países, o enormes áreas agrestes. Esos Ministerios trabajan para mantener en la ignorancia a los inocentes y para destruir a sus rivales. Cada Ministerio tiene un estilo, método o filosofía de la magia diferente. Como ejemplo, el Ministerio Panóptico está dirigido por los mayores maestros de vigilancia de la orden. A menudo está enfrentado a Ministerios rivales que favorecen las tácticas de guerra mágica, condicionamiento psíquico a gran escala o que gobiernan a través de marionetas políticas y gobiernos Durmientes. Cada Ministerio pide el favor de los dioses demostrando que sus métodos son despiadadamente eficientes y que sus ministros son dignos de la ascensión. En cámaras ocultas y en el interior de refugios fuera del mundo que conocemos, los ministros se sientan sobre tronos de materiales preciosos, vigilando lo que ellos han reclamado por su cuenta como sus dominios. Los Videntes más fatalistas aceptan que jamás lograrán ese tipo de poder, y que lo mejor que podrían conseguir es un mundo estable en el que las órdenes no lucharan por lo que debería ser o no la magia.

Los videntes tienen múltiples razones para servir a la voluntad de los Exarcas. Para muchos, es una simple cuestión de poder. Los Videntes creen tradicionalmente que averiguando qué es lo que desean sus amos ocultos, serán recompensados por sus servicios. Afirman que hay una razón por la que los Exarcas ascendieron para vigilar la realidad, mientras que todas las órdenes rivales han sido casi extinguidas. Su mundo es más seguro y estable que el que podría haber creado cualquier otro dios. Reforzar la visión que tienen los Exarcas de la realidad puede parecer una respuesta más razonable a un mundo de tinieblas que dejar que los mezquinos conflictos de las órdenes desaten el dolor y el sufrimiento. La ironía del asunto es que pese a ese idealismo, las sociedades Videntes a menudo luchan entre sí.

Como era de esperar, los diferentes pilones de una misma ciudad pueden enfrentarse unos contra otros por la supremacía mágica de manera tan salvaje como contra las demás órdenes. Se usan los mismos medios y métodos por todo el mundo, pero la variedad de sociedades que crean los Videntes, y las múltiples máscaras que llevan los hacen impredecibles y peligrosos. Un pilón que actúa mediante el chantaje calculado a los funcionarios de una ciudad puede verse enfrentado a una secta que usa el sexo como método de sumisión para conseguir esclavos. Cada uno intenta demostrar que es más digna de ascender que el otro. Si los servidores de los Exarcas son derrotados en una ciudad, una sociedad completamente diferente puede triunfar en otra. Los fanáticos creen que esto se debe a que las órdenes rivales han malinterpretado la voluntad de los dioses, o que no eran dignos de recibir órdenes directas de los cielos.

Cada cábala cree que sigue el único y verdadero camino al cielo, pero muchos se han apartado del camino. Algunos sospechan que los Exarcas simplemente enfrentan entre sí a las órdenes rivales, debilitando a las criaturas menores que podrían desafiar su voluntad. Aun así, los fieles siguen interpretando augurios y portentos para confirmar su propia ascensión. No solo buscan unirse a los Exarcas, son llamados al Trono, convocados por la voluntad de sus amos. Mediante una constante vigilancia y una oposición despiadada a cualquiera que pretenda impedir su subida al poder, se preparan. La ascensión no exige menos.

Especialidades de fórmula de los Videntes

Los Videntes del Trono enseñan a sus miembros las siguientes Especialidades de fórmula: Investigación, Ocultismo y Persuasión.

Janet Evans

Vidente Manipuladora

Cita: *Se está poniendo lápiz de labios. Se ajusta la falda. Y ahora pone el cuchillo en su bolso...*

Trasfondo: Hasta los 39 años, la vida de Janet estaba dividida en muchas direcciones. Nunca encontró el tiempo para terminar su Master en Empresariales, y su carrera en publicidad no logró pagar sus deudas. Su último matrimonio fue un fracaso estrepitoso, pero de alguna forma se las arregló para conservar la casa, el coche y el fondo de pensiones. Sus amigos se asombran de que haya evitado una crisis nerviosa durante tanto tiempo, sin saber que ya ha tenido una. Durante su última "temporada" de desempleo, Janet consiguió renegociar la hipoteca de la casa y un par de meses de introspección. Completó su Despertar sin salir de su hogar. Su carrera y las deudas significan ahora poco para ella, ya que ha encontrado un sentido a su vida.

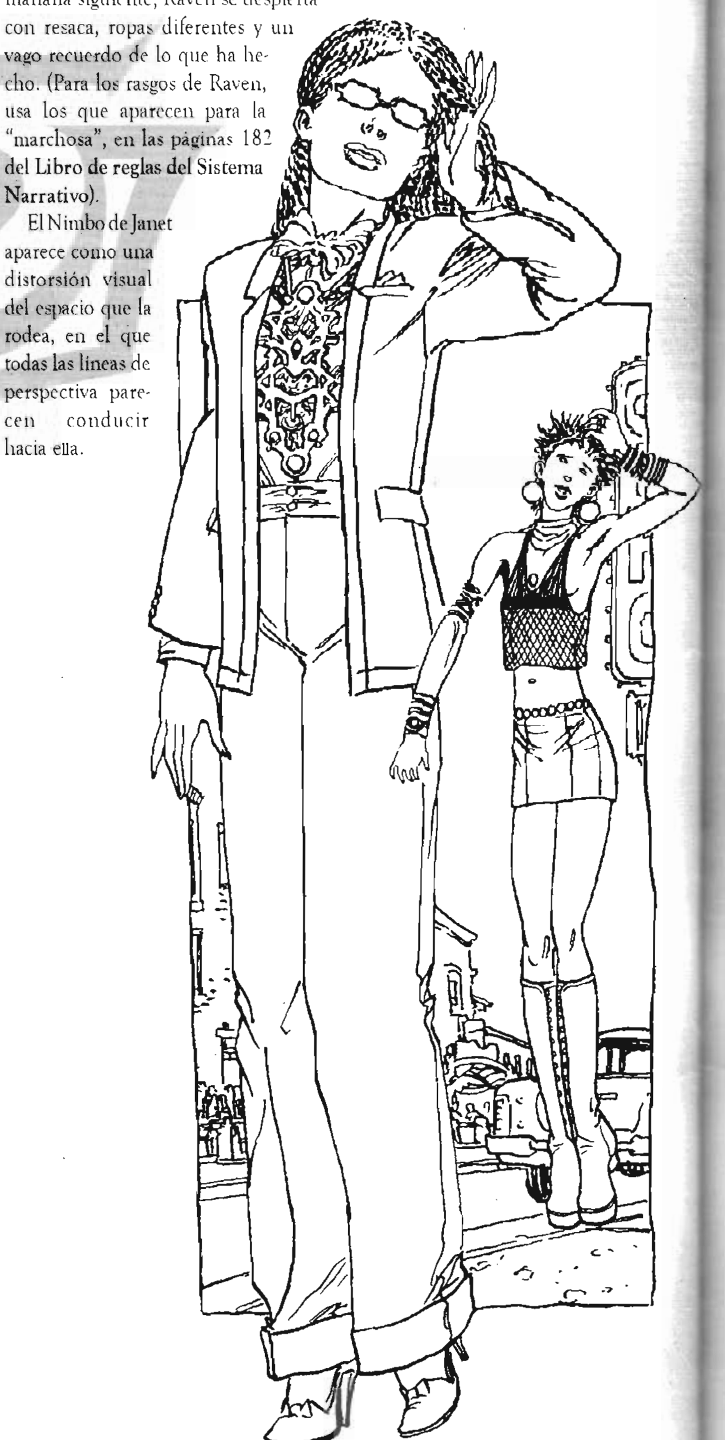
Dos veces a la semana, Janet acude a un grupo de estudios, supuestamente para discutir cuál es la mejor novela de esa semana en la lista de súper ventas. En secreto, este grupo de amigos discute los sueños y visiones que han tenido: aterradoras percepciones de otro mundo que hacen que este no sea más que una mentira. Todos ellos son profesionales cercanos a la crisis de la mediana edad, gente con un poquito de dinero y mucho tiempo libre. Todos ellos se han visto atraídos a la misma casa, donde este grupo ligeramente excéntrico practica su propia forma de magia. La carrera de la Janet Durmiente ha llegado a su final, pero ahora se da cuenta de lo fútil que era su vida. Ahora que sabe que la magia es real, avanza por una senda completamente diferente.

Janet sigue soñando con la Atalaya de hierro. Sus visiones le mostraron una poderosa fortaleza al borde del infinito, desde donde podía contemplar toda la Creación. A la diestra de Videntes más poderosos y viejos, sueña con un mundo donde pueda tener juventud eterna y poder. Tras su iniciación, su maestro le concedió el mayor regalo de su orden: el Urim profano, que le da la habilidad de actuar directamente a través de otros, gente carente de alma que ha malgastado su potencial. Aun así, por cada sueño hay una pesadilla. Janet está obsesionada con un joven cuyos poderes rivalizan con los suyos. En sus sueños, es un hombre guapo y atlético, que estudia magia y artes marciales en la misma medida. En sueños se enfrentan a menudo, y el resultado es sexo o muerte. Cada espíritu afín en su círculo tiene sueños similares sobre una persona diferente, y todos los interpretan de la misma manera: la única forma de encontrar el poder es destruir a sus enemigos señalados.

Empleando medios mágicos, Janet ha encontrado a una mujer más joven y atractiva cuya vida no va a ningún lado, una chica trágicamente bella perdida en medio de una neblina de alcohol y drogas. Mediante el Urim profano, Janet ha aprendido a ver a través de los ojos de su muñeca. En meditación, puede apoderarse del cuerpo de la chica y subvertir su voluntad. Su círculo de Videntes se entrena para destruir a sus rivales en el camino hacia el poder. Cuando Janet presente su muñeca viviente al mago con el que sueña, sabe cuál será el resultado de antemano: sexo y muerte.

Descripción: Janet acaba de terminar con su carrera como profesional ascendente, trepando tanto como ha podido sin actos evidentes de traición. Sus ropas han sido elegidas para mostrar su profesionalidad y sentido de la responsabilidad. Cualquiera que haya visto los mismos catálogos de venta por correo podrá decir las marcas e incluso las páginas en las que salen. En los últimos meses, Janet se ha dejado crecer el pelo. El ejercicio la mantiene en forma, y se viste de forma que realce sus largas piernas. Demasiada lectura ha hecho que se le canse la vista, por lo que mira fríamente al mundo desde detrás de unas gafas de montura negra. Su vida ha consistido en responsabilidad y sacrificio, y su apariencia lo demuestra.

La "muñeca" de Janet, Raven, es otra historia. Normalmente viste de pantalones de deporte y camiseta, y lleva el pelo corto y en punta. Es de una delgadez casi imposible, y abusa de su metabolismo ingiriendo alcohol con frecuencia. Algunas veces, cuando Raven está demasiado borracha para controlarse, Janet se apodera de ella. Raven parece una persona que lo tiene todo a su favor, pero que desperdicia su vida. Cuando Janet se apodera de ella, su muñeca puede ser seductora o austera según el humor de la Vidente. A la mañana siguiente, Raven se despierta con resaca, ropas diferentes y un vago recuerdo de lo que ha hecho. (Para los rasgos de Raven, usa los que aparecen para la "marchosa", en las páginas 182 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**).



El Nimbo de Janet aparece como una distorsión visual del espacio que la rodea, en el que todas las líneas de perspectiva parecen conducir hacia ella.

Representación: Cualquiera que sea perseguido por Janet o su cábala encontrará a Raven mucho antes de toparse con Janet. Raven es desechable, al menos para la persona que la controla. La atraen los hombres atléticos. Una vez que ha encontrado a su objetivo, Raven se obsesiona con ese nuevo objeto de deseo. Incluso borracha, Raven es capaz de recuperar la sobriedad rápidamente y actuar de forma despiadada. Se lanza verbal y físicamente contra cualquiera que esté en su camino. Durante esos episodios, la muñeca debería tener algunos manierismos que sean completamente diferentes de su otra personalidad... rasgos que podrían sugerir su conexión oculta con Janet.

Si la cábala perseguida por Janet logra rastrear los hilos hasta la titiritera, Janet es muy capaz de presentarse como una mujer responsable y seria.. Después de todo, aquel que no sepa de magia solo la verá como una mujer corriente, desempleada, en busca de su siguiente oportunidad para avanzar en la vida. Janet sabe que su ascensión depende de estudiar a los magos rivales y tomar de ellos lo que pueda. Mediante Raven, intenta acercarse a los magos rivales, y luego robarles todo aquello que pueda usar en su provecho: conocimientos, la ubicación de un sanctasanctórum o información sobre la cábala de un mago. Si su presa detecta el plan y sigue el rastro hacia ella, se esconde tras su fachada de respetabilidad, mientras busca otra marioneta que enviar contra sus enemigos.

Útiles mágicos: Cachiporra
Senda: Mastigos
Orden: Videntes del Trono
Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2
Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2
Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 4
Habilidades Mentales: Informática 1, Investigación 3, Ocultismo 2, Ciencia 1
Habilidades Físicas: Atletismo 2, Armas de Fuego 1, Sigilo 1
Habilidades Sociales: Expresión (Mímica) 1, Intimidación (Humillante) 2, Persuasión (Reprender) 3, Sociedad 2, Subterfugio 3
Méritos: Aliados (Grupo de estudio) 2, Reliquia (Urim profano) 7, Destino 2, Alta Lengua
Voluntad: 6
Sabiduría: 6
Virtud: Fortaleza
Vicio: envidia
Iniciativa: 6
Defensa: 2
Velocidad: 9
Salud: 7
Gnosis: 3
Arcanos: Destino 1, Espacio 2, Mente 3

Fórmulas:
Espacio: Escudriñar (••); Mente: Tercer ojo (•), Impulso emocional (••), Escudo mental (••), Mejora mental (•••)
Maná/por turno: 12/3
Armadura: 3 ("Nublar percepción", Mente ••)

Proscriptores

Los Proscriptores no ven su Despertar como una bendición. En vez de una revelación o de una liberación, consideran su nuevo estado como una maldición. Un mago repentinamente ve que el mundo es más sombrío y peligroso de lo que había imaginado jamás. La magia lo atormenta con atisbos del mundo sobrenatural. Puede convertirse en un cazador de lo sobrenatural, un mago temerosos que usa su maldición para destruir grandes males, pero inevitablemente, llegará a la conclusión de que las criaturas más peligrosas en las sombras son otros magos. Los Proscriptores no prefieren ningún medio de magia por encima de los demás. Si por ellos fuera, destruirían toda la magia. Solo entonces, según creen muchos, terminarían las visiones y las pesadillas.

La mayoría de los Proscriptores creen que han Despertado a la magia para poder destruir a otros que la practican. Con suerte, cuando su presa es destruida, su tormento terminará y sus vidas volverán a ser normales. Otros aceptan que según matan, se vuelven más poderosos, hasta que se enfrentan a las mismas tentaciones que producen magos monstruosos y amorales. Pero ellos creen que si un Proscriptor es corrompido, otro se alzará para tomar su lugar y destruirlo... y en ese momento el cazador se convierte en presa y el ciclo continúa. Aunque la tentación de continuar el estudio de la magia hasta el límite está ahí, todos los Proscriptores sospechan que el camino al poder conduce al final a la destrucción.

Los conjuros más notables de un Proscriptor incluyen rituales mágicos que arrebatan conocimientos mágicos de las mentes de otros practicantes, o que simplemente matan a aquellos que poseen esos conocimientos. A diferencia de los Videntes o los Guardianes, los Proscriptores no tiene el impulso de mantener la existencia de la magia en secreto. Usan alegremente Fuerzas de manera abierta para destruir aquello que considera maligno. Si su retribución es violenta o peligrosa, la destrucción del mal la justifica. A veces, las Paradojas y las bajas entre los Durmientes son aceptables, especialmente si el cazador cree que hay una causa de fuerza mayor en juego. La única magia que un Proscriptor prefiere mantener en secreto es la suya propia. De hecho, los extremistas son remisos a admitir o revelar (incluso a sí mismos) que dependen de la magia en modo alguno. Muchos aseguran que eliminarán todo conocimiento ocultista de sus propias mentes cuando hayan acabado, pero sus acciones a menudo los conducen a presencia de males cada vez mayores según van teniendo éxito. La tentación es la de volverse más poderosos para poder destruir males más grandes, pero a cada paso, el cazador encuentra que volver atrás es cada vez más difícil.

Los Proscriptores más impredecibles son gente solitaria, almas quebradas que a menudo tiene problemas para interpretar los acontecimientos de su Despertar. En un intento desesperado por comprender, esos Proscriptores solitarios inventan racionalizaciones para explicar por qué han sido maldecidos. Algunos se vuelven hacia la religión, impelidos por dioses y demonios, mientras otros se nombran a sí mismos defensores, demasiado humanos en el fondo, de la humanidad entera. La búsqueda de la redención atormenta al cazador solitario. Mientras lentamente va cortando todos sus lazos con el mundo de los mortales y desaparecen los ahorros que pudiera tener, el cazador solitario gana intuiciones sobrenaturales sobre los practicantes de la magia. No te equivoques: algunos, de hecho, se enfrentan a magos dementes, amorales o monstruosos; pero la mayoría se lanza contra cábalas honradas y organizadas. Las percepciones de un Proscriptor pueden estar increíblemente sesgadas, filtradas por su mente fragmentada para reforzar sus delirios. Una creencia común es que mediante la destrucción de monstruos, el alma de un cruzado se redimirá. La muerte es el resultado inevitable, tanto para el depredador como para la presa.

Los Proscriptores más intuitivos encuentran a otros de su clase. De hecho, es posible que un único suceso sobrenatural produzca una serie de Despertares al mismo tiempo. La magia puede reunir a muchos a través de grandes distancias. Como el alma del Proscriptor grita en busca de algún tipo de explicación o de significación, los líderes ocultistas más carismáticos atraen a su lado cábalas enteras, como fieles sabuesos listos para la cacería. En cada generación, algunos descubren algunas migajas de sabiduría atlante, incluidas leyendas sobre una orden perdida llamada los Timori, o "los temerosos". Otros adaptan religiones modernas a sus sectas. No es nada sorprendente que muchos exorcistas y sanadores espirituales poderosos se encuentren en el centro de tales sectas. Los Proscriptores religiosos deben aceptar que arriesgan sus propias almas para poder destruir a los poderes que los tientan.

Los teóricos de las conspiraciones especulan con que hay poderosas organizaciones en el mundo mortal que son conscientes de la existencia de lo oculto. Está dentro de lo posible que en algún lugar dentro de la burocracia de la NSA o de algún grupo cismático de la Iglesia Católica, una sociedad largo tiempo olvidada reclute Proscriptores y otras almas para purificar el mundo de toda magia. Un Proscriptor que pueda resistirse a la llamada del poder podría coordinar todo un equipo entero de cazadores de brujas. Pero es mucho más probable, pese a todo, que alguien con ese tipo de poder y autoridad termine quebrándose bajo presión. Ciertas historias temibles que circulan entre los magos hablan de misteriosos agentes que llevan a cabo cazas de brujas modernas, secuestrando magos y manteniéndolos presos bajo estrictas medidas de seguridad. Los rumores hablan de supuestos métodos de conversión, por los que un mago expía sus pecados cazando a aquellos que una vez le enseñaron. Historias aún más extrañas hablan de almas que son trituradas y procesadas en forma de energía mágica para alimentar las armas mágicas de los inquisidores. La Incredulidad y la Paradoja oscurecen las actividades de esas sociedades secretas, pero cuando se encuentran con el mal, atacan sin contenerse.

Ya sean solitarios u organizados, impulsados por antiguos conocimientos o esclavizados por alguna organización moderna, los Proscriptores no siempre tienen que recurrir a la violencia para conseguir sus fines. Por cada forma de magia existe una contramagia. De la misma manera que hay chamanes que invocan espíritus a través de la Celosía, también hay exorcistas que expulsan a poderosos espíritus del mundo. Algunos magos que luchan por la Flecha Adamantina se encuentran con Proscriptores que les roban sus fuerzas y armas. Los nigromantes que invocan fuerzas más allá de la muerte se enfrentan a autodenominados "hombres santos" que intentarán dar descanso eterno a sus almas. Los Proscriptores pueden borrar conjuros y rituales de las mentes de sus enemigos, cortar el flujo de Maná de sus sanctasanctórums, y erradicar saberes arcanos de antaño. Quizás un mago sea sabio si esconde sus conjuros más poderosos en libros mágicos y lugares espirituales, por si se da el caso de que un Proscriptor borre esos conocimientos de su mente. O quizás sea un necio, que simplemente le da poder a sus enemigos para estudiar sus métodos.

Los estudiosos del saber atlante insisten repetidamente en que los Proscriptores originales, los Timori, hicieron el juramento de destruir su propia magia una vez que todas las demás órdenes de magia fueran eliminadas. Temían las posibilidades ilimitadas que contenía la magia, y daban caza a quienes, según ellos, caminaban por sendas peligrosas. Ahora, en cada generación, unos cuantos líderes carismáticos Despiertan con esta filosofía, de la misma manera que reviven las otros viejas órdenes. Conocimientos resucitados y visiones le dan indicios a los Proscriptores Timori de cómo pueden acabar con sus enemigos usando antiguos métodos. Muchas órdenes de Timori se desbandan después de destruir a sus objetivos seleccionados, pero es mucho más común que se destruyan a sí mismas en asaltos finales. Otros caen en la locura, la apostasía o la corrupción una vez que logran sus objetivos.

Los científicos dicen que por cada acción hay reacción opuesta e igual. Puede que los Proscriptores no sean más que la forma que tiene el mundo sobrenatural de limitar la cantidad de magia en el Mundo caído. O puede que sean los agentes de poderes mucho mayores, herramientas que equilibran la balanza en algún conflicto incognoscible y eterno. Los Proscriptores son tan variados como sus adversarios, e igual de peligrosos. La violencia engendra violencia, la venganza exige retribución, y el poder corrompe mientras los Proscriptores llevan a cabo su guerra.

Hideki Onu

Proscriptor merodeador

Cita: *Has manchado tus manos de sangre. Puedo olerla. Mis manos también están manchadas.*

Trasfondo: Cada vez que Hideki se muda a un nuevo apartamento, sus antiguos vecinos lo describen de la misma manera. "Era un tipo solitario, muy reservado". Durante los últimos cinco años, ha ido de trabajo mal pagado en trabajo mal pagado, concentrado en obtener el dinero suficiente para pagar el alquiler, la comida... y sus aficiones. Su padre le enseñó a disparar cuando tenía 12, como una lección de confianza en sí mismo. Un año después, lo abandonó. El día que Hideki lo descubrió, compró su primer cuchillo, el comienzo de una pequeña colección. Ahora guarda un arsenal de armas en un baúl al pie de su cama. Emplea el poco tiempo libre que tiene viendo la tele, jugando a juegos de ordenador violentos y entrenándose en una galería de tiro. Recientemente, su deprimente rutina ha cobrado un nuevo significado.



En medio de una juerga alcohólica de una semana de duración, Hideki empezó a fijarse en la gente que le rodeaba, pero de una forma muy diferente. Algunos parecían más sospechosos que otros... y otros no parecían humanos en absoluto. Su Despertar fue igualmente ebrio y enfermizo, con un paseo sin rumbo fijo por la peor parte de la ciudad. Ahora ve esas mismas visiones cuando está sobrio, y vislumbra monstruos a su alrededor. Consciente del poder de la magia, desde entonces se ha dedicado a acechar por los lugares que frecuentan esos seres: los bares donde beben, los lugares donde duermen y los barrios por donde pasean.

Hideki está tomando consciencia gradualmente de que oculta a la humanidad hay una casta de practicantes de magia. Su obsesión lo ha metido en problemas un par de veces. De hecho, se ha metido en un par de peleas con gente de la que sospechaba que era "inhumana". Hace un mes, una de esas peleas terminó con Hideki acuchillando a alguien en un callejón. La sensación de la sangre en sus manos calmó su rabia. La sangre salió con facilidad, y quemar sus ropas no fue difícil. Pese a su búsqueda frenética en los periódicos locales, no encontró ninguna mención de que el cuerpo fuera descubierto. Quizás sea para bien que Hideki no comprenda cómo desintegró las pruebas su propia magia de Materia.

Pronto empezó a recibir extraños panfletos, colocados dentro de libros que había comprado o en la puerta de su apartamento. Al principio temió que los monstruos lo hubieran encontrado. Esos panfletos eran largas divagaciones, impresas en letra pequeña de color cobre, en las que se aseguraba que el mundo estaba secretamente lleno de monstruos y que solo unos pocos escogidos podrían detenerlos. Hideki comprendió que no estaba solo.

Aunque odia admitirlo, Hideki ha empezado a creer, basándose en los sermones de los panfletos, que la sangre de los monstruos lo ha "envenenado". Ha empezado a sospechar que también él puede realizar magia, un talento que según él es "combatir el fuego con el fuego". Se ha vuelto monstruosamente eficiente en el uso de armas de fuego y cuchillos, y sus intuiciones bordean lo sobrenatural. Aunque sabe que debería ocultar su arsenal lejos de sí, le atormenta la idea de pueda convertirse en tan inhumano como los hechiceros a los que da caza. Solo adquiriendo la maestría en sus habilidades y demostrando que es más fuerte que ellos podrá resistir al veneno que corrompe su mismísima alma.

Descripción: Hideki se mantiene en forma corriendo y levantando pesas. El entrenamiento ha hecho que tenga músculos como sogas en un cuerpo de estructura delgada. Se corta el pelo casi al ras con una máquina eléctrica, y es un fanático respecto a otros aspectos de su higiene personal. Su miedo a ceder ante las debilidades lo ha convertido en un obseso del control. Aunque sus botas de suela gruesa son caras, sus camisetas y sus vaqueros, que compró en una gran superficie local hace tres años, no lo son. La gabardina que suele llevar lo hace parecer aún más sombrío, y le sirven para ocultar bien sus armas.

Su Nimbo parece un aura de fuego blanco que rodea su cuerpo.

Representación: Hideki está motivado por una curiosidad insuperable, e impelido por el miedo. Una vez que sospecha que alguien practica magia, empieza a acecharlo. Frustrado por su falta de comprensión, sigue al individuo durante varios días, hasta que su curiosidad de transforma en odio, y luego directamente en rabia asesina. Si se le hace frente directamente, normalmente puede inventarse alguna excusa poco creíble para explicar qué hace en el vecindario. Si no le es posible acechar a su víctima directamente, elige a otra y luego regresa al cabo de un par de días. Su odio es enteramente irracional. No se puede razonar con él, ya que no confía en nadie que sepa magia.

Hideki Onu no es un temerario. Ni se expone sin necesidad. En vez de eso, emplea el tiempo intentando comprender cuidadosamente es qué se diferencia su víctima de una persona normal, quién es, quiénes son sus aliados, dónde llevan a cabo sus asuntos en secreto, y por qué son una amenaza para la raza

humana. Por muchos detalles que descubra, siempre se frustra al no entender la última pieza del rompecabezas: qué es en verdad la magia. La única manera de calmar su rabia es sentir la sangre de su presa en sus manos. Entonces su locura remite por un tiempo... hasta que se obsesiona con su próximo objetivo.

Como Proscriptor, (aunque no lo sabe, son magos Proscriptores los que crean los misteriosos panfletos que le enseñan cosas sobre su condición), Hideki es bastante directo y tenaz en sus tácticas. Es bastante menos poderoso que una cábala de fanáticos religiosos o una secta de Timori. Los magos morales tendrán que encontrar una forma de disuadirlo de sus objetivos sin matarlo (ya que eso dañaría su Sabiduría). Si una cábala no puede resolver este conflicto, Hideki acecha a sus miembros hasta que está listo para herir gravemente o matar a uno de ellos.

Útiles mágicos: Cuchillo
Senda: Obrimos
Orden: Proscriptores
Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 4
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2
Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 3
Habilidades Mentales: Informática 1, Investigación 2, Ocultismo 1
Habilidades Físicas: Atletismo (Correr) 3, Pelea 3, Armas de Fuego 4, Sigilo 2, Armamento (Cuchillos) 3
Habilidades Sociales: Intimidación (Sermonear) 3, Callejeo 2, Subterfugio 2
Méritos: Reflejos Rápidos, Estilo de Lucha: Kung Fu 3
Voluntad: 7
Sabiduría: 5 (Sospecha)
Virtud: Justicia
Vicio: ira
Iniciativa: 6
Defensa: 3
Velocidad: 11
Salud: 7
Gnosis: 3
Arcanos: Fuerzas 1, Vida 1, Materia 2, Cardinal 2
Fórmulas: Ninguna
Maná/por turno: 12/3
Armadura: 3 ("Protección invisible", Materia ••)

Los Dementes

Tomar consciencia de la existencia de la magia libera a las mentes mortales de las limitaciones que una vez conocieron. Es por tanto poco sorprendente que una experiencia tal pueda llevar a un mago al límite de la cordura... y más allá. Los magos dementes no son predecibles fácilmente, clasificables u organizados. Los Dementes desafían ese tipo de taxonomías. Los lunáticos delirantes y los psicópatas disfuncionales no sobreviven mucho tiempo tras su transformación. Actúan de una manera tan abierta y con tanta furia que incluso las autoridades mortales pueden cazarlos con rapidez, y si estas no lo hacen, antiguas y poderosas criaturas lo harán. Los dementes verdaderamente peligrosos ocultan su demencia, junto con los poderes mágicos que les otorga. Esperan, pacientes y poderosos, poniendo lentamente en marcha planes que incrementarán su poder... y su locura.

Como carecen de sabiduría o moralidad (así como de sus contrapartidas en términos de juego), son capaces de sacrificios y destrucciones a escalas épicas, rara vez con temor a la retribución de las Paradojas. Sus creencias son antitéticas a las enseñanzas y la disciplina de las que dependen las órdenes místicas. Los magos morales buscan maneras de curar o "arreglar" a esos hechiceros, pero muy a menudo las explosiones de locura someten a la Celosía a un esfuerzo tal que una cábala entera debe salir a buscar y destruir a un demente. Si no se le elimina, los sucesos sobrenaturales que crea en su estela pueden engendrar terrores más peligrosos que el propio Demente.

Como afirma el dicho: "hay método en su locura", un tipo de patrón vinculado a la aflicción que deforma al mago extraviado. Es posible dar caza a uno de los Dementes basándose en esos patrones de comportamiento, o construir un modelo psicológico, pero la mayoría posee un certero instinto de supervivencia que lo empuja a ser extremadamente cauteloso. Las acciones de un mago demente pueden formar parte de una secuencia de sucesos sobrenaturales que obedecen a circunstancias mayores, cuando este reacciona ante peligros y revelaciones que los demás no pueden sentir con tanta facilidad. Merodea en las sombras usando magia sutil durante años hasta que vuelca su deformada visión sobre el mundo, o hasta que otros magos descubren sus actividades e intentan detenerlo.

Los magos dementes son adversarios esquivos, incluso cuando sus motivaciones pueden comprenderse. Cuando se sienten acorralados, no vacilan en ejecutar actos ante los cuales otros titubearían, ya que pueden racionalizar fácilmente lo que hacen. Las demostraciones abiertas de magia crean Paradojas, una consecuencia que los magos más cuidadosos deberán sobrellevar si quieren seguirle el rastro a un Demente. Si no se le detiene, un mago Demente puede involucrar a víctimas inocentes en sus planes.

Los Dementes son, en otros aspectos, gente corriente que fueron cambiados por su Despertar. Algunos están increíblemente dotados en unas pocas formas de magia altamente especializada, e ignoran de todas las demás. Son como un *idiot savant* o un genio autista, que han obtenido una fuerza sobrenatural gracias a intuiciones mágicas reveladoras. Sus actividades no tienen por qué ser aleatorias o incomprensibles. Lentamente, socava todo orden que es contrario a su demencia, su visión alternativa del mundo.

En otros aspectos, los Dementes están fracturados emocional y espiritualmente, libres de toda consciencia o humanidad. La sabiduría es una cualidad de la que carecen (o en términos de juego, una rasgo que se ha degradado en extremo). Completamente amorales, buscan saciar apetitos vinculados a sus más profundos vicios y deseos. Son monstruos civilizados, capaces de usar su magia para pasar por ciudadanos corrientes e inofensivos. Algunos disfraces son tan elaborados (y están rodeados de tanta Ocultación) que incluso otros magos lo tienen difícil para detectarlos. Los archivos de las agencia de la ley contienen incontables casos de asesinos en serie que jamás fueron atrapados, personas desaparecidas que no han dejado rastro, y actos de un ingenio tan enfermizo que jamás se harán públicos. Los Dementes llevan a cabo obras maestras de la atrocidad, descubriendo nuevos horizontes de inhumanidad con cada año que pasa.

Los dementes más extraños desafían los límites de la mismísima carne, y sus mentes retorcidas vagan lejos de sus cuerpos. Su carne se "quebró" durante su Despertar, permitiendo a sus mentes vagar libremente. Se cuentan historias de magos comatosos cuyas mentes vagan por los pasillos del Crepúsculo de hospitales, las residencias de sus seres queridos, o los alrededores de sus cuerpos rotos. Las leyendas hablan de magos resquebrajados por la locura cuyas mentes Crepusculares hacen uso de la magia abiertamente mientras dan forma a la efimeria para dar vida a sus sueños más oscuros. Cosas más extrañas son posibles. Un mago Demente puede transformarse en una fuerza de la naturaleza, un fenómeno sobrenatural, o un espíritu incorpóreo, que azota la creación con algunos talentos tan desarrollados y sofisticados como los de los magos normales. Los Dementes desafían a la realidad con la misma facilidad con que desafían a la locura. Cada ejemplo de un artesano de la voluntad que se pierde confirma el porqué de la existencia de las órdenes místicas, y por qué hay sendas que es mejor dejar inexploradas.

William Angle: El segador

Trasfondo: El Despertar de William Angle fue una muerte y una resurrección. En el momento en que encontró la iluminación, el corazón de William se detuvo y cesó toda consciencia. Durante una hora entera, William estuvo muerto... hasta que regresó al mundo con poder sobre la vida y la muerte. Corrompido por un poder avasallador, ya no consideraba que la gente que le rodeaba tuviera importancia, puesto que eran seres efímeros y mortales. La humanidad es esclava de la muerte, pero William, al fin, estaba libre de esa esclavitud.

William cree firmemente que es inmortal, y todas las evidencias relacionadas con sus acciones apoyan esa teoría. Para asegurar su supervivencia, está convencido de que tiene que encontrar a otros que mueran en su lugar. Su magia se extiende más allá de la simple nigromancia. Cada vez que mata, le es más fácil incrementar su longevidad y conseguir fuerza. Tiene la paciencia y la determinación de un asesino en serie, y se desvanece en el anonimato después de cada atrocidad cometida. El asesinato múltiple para él es un ritual, un paso adelante en una compleja magia que prolonga su vida. Ni la venganza de los muertos puede detenerlo, ya que los espíritus de los que ha matado son enviados a ayudarlo en su campaña de matanzas.

Descripción: Angle es un hombre huraño y viejo, un solitario atormentado de piel pálida y arrugada, pelo negro oscuro y mirada penetrante. Cuando no está haciendo demostraciones públicas de su poder, es un viejo lastimero que se envuelve en un gran abrigo gris. Las herramientas de su oficio están en un cartapacio que lleva consigo a todos lados. Sus manos tiemblan continuamente, pero cuando debe llevar a cabo alguna tarea crítica, dejan de hacerlo. Cuando mata, es mediante emboscadas rápidas, una avalancha de poder que revela su verdadera naturaleza monstruosa y sobrenatural.

Cuando lanza magia vulgar, el Nimbo de Angle hace que adopte una palidez cadavérica, como si llevara muerto varias horas.

Representación: William Angle es bastante fuerte para un hombre de su edad, pero es incluso más fuerte cuando potencia con magia de Muerte el arma que blande. Sus acciones deberían ocurrir de manera rápida y silenciosa, como fondo de los sucesos de la crónica, dejando un rastro de indicios que los iluminados pueden seguir. Seguirle la pista debería ser enormemente difícil, ya que posee una Ocultación poderosa. No es lo suficientemente fuerte y poderoso para plantar cara a una cábala entera, así que prefiere la evasión al conflicto directo. Con la magia de Vida puede alterar temporalmente su apariencia o curarse. Con la magia de Muerte puede convocar servidores para que cubran su retirada. William no recurre a medidas extremas con la magia de Muerte a menos que se vea acorralado, pero no teme a las Paradojas. Se engaña a sí mismo en la creencia de que a él no le afectan, y actúa como si no pudiera morir. Una cábala bien preparada podrá demostrarle que se equivoca, antes de que vuelva a matar de nuevo.

Útiles mágicos: Moneda de plomo

Senda: Moros

Orden: Apóstata

Atributos Mentales: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 1

Atributos Sociales: Presencia 1, Manipulación 2, Compostura 4

Habilidades Mentales: Academicismo 1, Investigación 1, Medicina (Forense) 1, Ocultismo 1

Habilidades Físicas: Atletismo 1, Fullerías 2, Sigilo (Camuflaje) 4, Armamento (Hoz) 3

Habilidades Sociales: Expresión 1, Intimidación 3, Subterfugio (Impávido) 3

Méritos: Sentido del Peligro, Ocultación 5

Voluntad: 7

Sabiduría: 5 (Fobia: Cadáveres)

Virtud: Fe

Vicio: ira

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 10

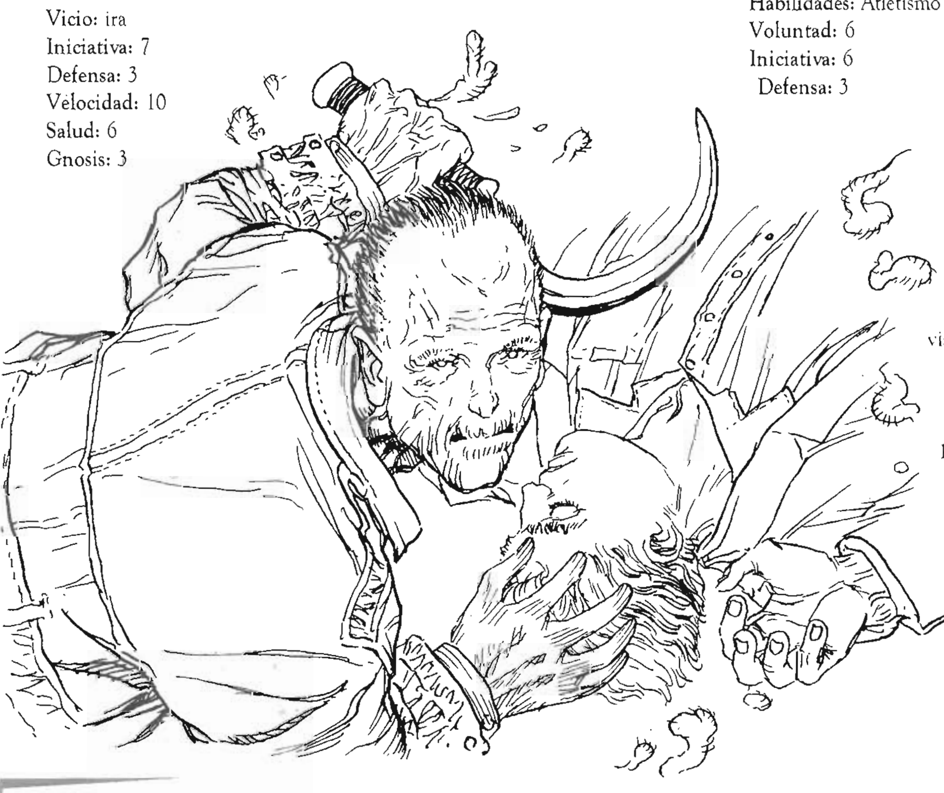
Salud: 6

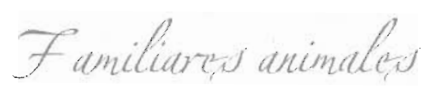
Gnosis: 3

Arcanos: Muerte 3, Vida 3, Materia 1

Fórmulas: Ninguna

Maná/por turno: 12/3.





El familiar encarnado de un mago toma la forma de un animal. Aunque sus rasgos pueden sobrepasar los del tipo de animal al que imita (en realidad es un espíritu que ha tomado forma material), hay algunas habilidades que necesitan reglas, como los ataques con armas naturales y sentidos especiales. Los rasgos para gatos, perros y cuervos pueden encontrarse en **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, página 181. A continuación se describen tres de los tipos de familiar más comunes.

Búhos y Lechuzas

Descripción: Las lechuzas tienen muchas subespecies; los rasgos aquí descritos son para el autillo común, un búho americano. Son depredadores nocturnos que se alimentan de roedores, y poseen un oído y una vista asombrosos.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 2, Aplomo 3, Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 3, Manipulación 1, Compostura 3

Habilidades: Atletismo 3, Pelea 2, Intimidación 2, Sigilo 2, Supervivencia 3

Voluntad: 6

Iniciativa: 6

Defensa: 3

Velocidad: 14 (vuelo; factor de especie 10)

Tamaño: 2

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva de dados
Pico	1(L)	4
Garras	1(L)	4

Salud: 4

Especial: +2 a las de tiradas de percepción por vista y oído.

Serpientes

Descripción: Estos son los rasgos para una serpiente ratonera negra, no venenosa. Lo familiares ofidios son excelentes espías. Aunque un mago puede tener una serpiente venenosa por familiar, estas tienden a causar miedo y desconfianza.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 2, Aplomo 3, Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 1, Presencia 3, Manipulación 1, Compostura 4

Habilidades: Atletismo 1, Pelea 1, Intimidación 2, Sigilo 4, Supervivencia 3

Voluntad: 7

Iniciativa: 7

Defensa: 3

Velocidad: 6 (factor de especie 2)
Tamaño: 2
Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva de dados
Mordedura	1(L)	3

Salud: 3

Comadrejas o Hurones

Descripción: Esos pequeños mamíferos son muy capaces a la hora de meterse en espacios reducidos e incluso pueden desatar nudos o roer cuerdas hasta romperlas.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 2, Aplomo 2, Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 2
Habilidades: Atletismo 2, Pelea 1, Intimidación 1, Sigilo 4, Supervivencia 3
Voluntad: 4
Iniciativa: 5
Defensa: 3
Velocidad: 11 (factor de especie 7)
Tamaño: 2
Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva de dados
Mordisco	1(L)	3

Salud: 4

Espíritus

Las criaturas vivas de carne y sangre pueblan nuestro mundo: bestias y animales, depredadores y presas, amos y esclavos. Sin embargo, gracias a Dios, la mayoría de la gente permanece ignorante de los reinos invisibles que los rodean. Más allá de la percepción humana, los espíritus actúan sobre el mundo. Algunos son benevolentes moradores de nuestro plano de existencia. Otros interactúan con él como visitantes, invasores, guardianes o incluso como depredadores.

Los espíritus pueden adoptar la forma de ángeles y demonios, hadas y monstruos, coches y camiones, espadas y cubiertos, o criaturas tan fantásticas que enloquecen al que las contempla. Los magos son capaces de establecer alianzas con ellos. Mediante su fuerza de voluntad, los magos versados en el Arcano de Espíritu pueden invocar, atar e incluso controlar a esas entidades ultraterrenas.

Los espíritus pueden ser caprichosos, motivados por lo que parece su estado de ánimo del momento y sus deseos, pero que un chamán sabe que son aspectos de sus naturalezas: A diferencia de los seres humanos, los espíritus no pueden actuar de forma diferente a los que dicta sus naturaleza... son su naturaleza.

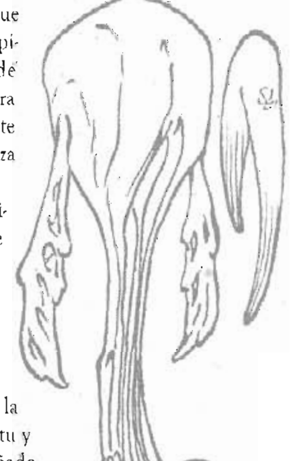
Las historias sobre magos que tienen tratos con espíritus hablan de promesas que se hacen, pactos que se forjan y amistades que se rompen. Regalos, hechos e incluso actos de sacrificio sirven para forjar vínculos entre los magos vivos y los espíritus efiméricos. Un mago que camine por la Sombra puede encontrar panteones enteros de esas entidades. Algunos se reúnen formando "cortes" o "reinos" de acuerdo a sus afinidades, creando sociedades enteras basadas en un poderoso mito común, tema o leyenda.

Reglas espirituales

Las reglas para los espíritus son similares a las de los fantasmas. Consulta "Fantasmas" (páginas 185-193) en el **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Hay algunas diferencias, pese a todo. Los espíritus vienen a la existencia de esa forma, mientras que los fantasmas son los restos efiméricos de mortales fallecidos.

Rasgos

En vez de los nueve Atributos usados para definir las criaturas del mundo físico, los espíritus solo tienen tres: Poder, Precisión y Aguante.



Poder representa el impacto que tiene un espíritu en el mundo espiritual, mediante su fuerza de voluntad o su forma. Se usa para todas las tiradas que normalmente involucrarían Inteligencia, Fuerza o Presencia.

Precisión representa la medida en que un espíritu puede manipular otros espíritus, personas y su entorno. Precisión se usa para todas las tiradas que normalmente usarían Astucia, Destreza o Manipulación.

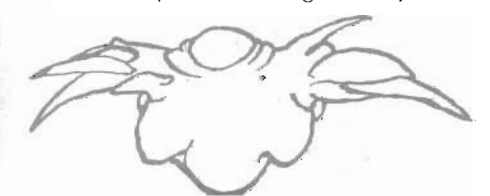
Aguante mide la fuerza de la idea que hay detrás de un espíritu y la facilidad con que ese ser es dañado

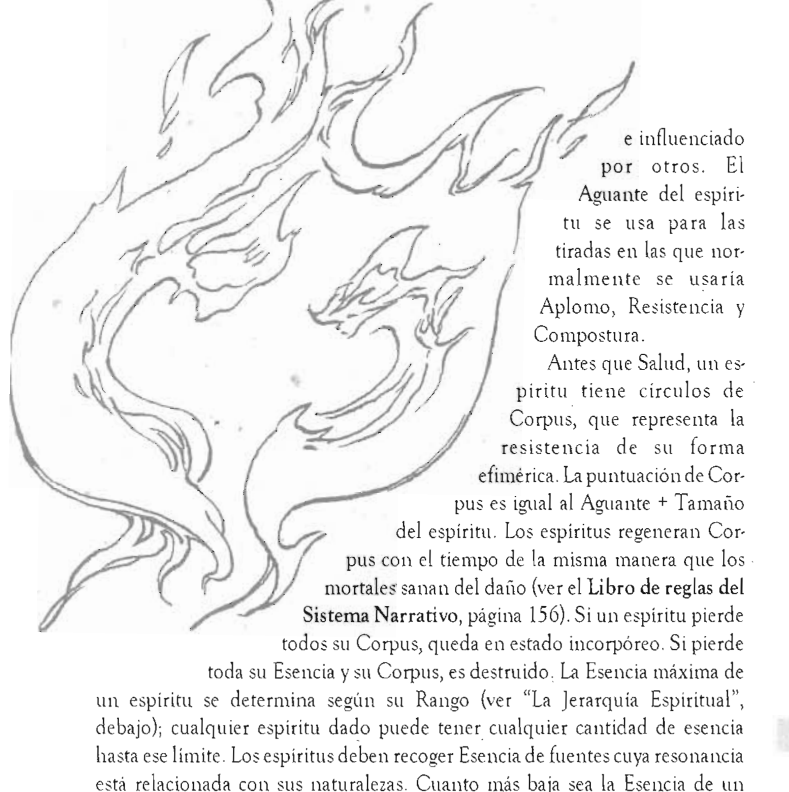
La jerarquía espiritual

Los espíritus se clasifican en rangos basados en su tipo y su poder. Un espíritu de bajo nivel (rango 1) puede ser simple, como por ejemplo el guardián de un campo de hongos o el espíritu de un hogar, mientras que una deidad local (rango 5), ya sea un dios del fuego, del amor o de la escritura, puede tener vastos poderes sobre su área de influencia. Los magos atlantes diseñaron un sistema de clasificación, supuestamente basado en la jerarquía que los propios espíritus parecen reconocer. Los magos modernos usan este sistema, pero con una nomenclatura desarrollada en el siglo XIX.

Rango†	Tipo de espíritu	Límite de rasgos*	Círculos de atributos	Esencia máxima
1	Escudero o paje	5 círculos	5-8	10
2	Caballero	7 círculos	9-14	15
3	Barón/Baronesa	9 círculos	15-25	20
4	Conde/Condesa	12 círculos	26-35	25
5	Marqués/Marquesa (deidad local)	15 círculos	36-45	50
6	Príncipe/Princesa (deidad menor)	—	**	**
7	Duque/Duquesa (deidad mayor)	—	**	**
8	Rey/Reina (los planetas)	—	**	**
9	Emperador/Emperatriz (las formas platónicas)	—	**	**
10	Más allá de cualquier concepción manifiesta (El impulso inmutable, Ain Soph)			

† Cada círculo aplica una penalización de -1 a los intentos de atar por la fuerza a ese espíritu.
* Representan círculos permanentes, no rasgos temporalmente aumentados.
** Los espíritus de Rango 5 o superior no necesitan rasgos. En todos los aspectos, son entidades divinas.





e influenciado por otros. El Aguante del espíritu se usa para las tiradas en las que normalmente se usaría Aplomo, Resistencia y Compostura.

Antes que Salud, un espíritu tiene círculos de Corpus, que representa la resistencia de su forma efimérica. La puntuación de Corpus es igual al Aguante + Tamaño del espíritu. Los espíritus regeneran Corpus con el tiempo de la misma manera que los mortales sanan del daño (ver el **Libro de reglas del Sistema Narrativo**, página 156). Si un espíritu pierde todos su Corpus, queda en estado incorpóreo. Si pierde toda su Esencia y su Corpus, es destruido. La Esencia máxima de un espíritu se determina según su Rango (ver "La Jerarquía Espiritual", debajo); cualquier espíritu dado puede tener cualquier cantidad de esencia hasta ese límite. Los espíritus deben recoger Esencia de fuentes cuya resonancia está relacionada con sus naturalezas. Cuanto más baja sea la Esencia de un espíritu, más desesperado se vuelve en busca de sustento.

Los espíritus tienen un rasgo de Voluntad que se usa de manera normal. La misma existencia de un espíritu necesita de una cierta voluntad de vivir y crecer. La mayoría de los espíritus recuperan puntos de Voluntad perdidos a un ritmo de un punto al día, aunque el ritmo es mayor si el espíritu tiene un éxito fuera de lo normal a la hora de cosechar esencia de resonancia apropiada.

Los espíritus poseen Iniciativa, Defensa, Velocidad y Tamaño como otras entidades. La Iniciativa es igual a la Precisión + Aguante. La Defensa de un espíritu es igual a su Poder o Precisión, el que sea más alto. La Velocidad es igual al Poder + Precisión + un "factor de especie". Los espíritus que adoptan formas humanas o animales tienen un factor de especie igual al de sus contrapartidas terrenas. Los espíritus de objetos inanimados tienen un factor de especie igual a cero (excepto los espíritus de coches y otros objetos diseñados para moverse rápidamente), mientras los espíritus de formas más abstractas tienen generalmente un factor de especie de 10.

Un espíritu puede ser de cualquier Tamaño, dependiendo de lo que represente y de lo poderoso que sea. Los espíritus excepcionalmente poderosos suelen ser bastante más grandes que sus parientes más débiles.

Hay que tener en cuenta que los espíritus no poseen Habilidades o Méritos. Un espíritu no sufre penalizaciones por utilizar Habilidades no entrenadas, pese a todo, siempre y cuando la tarea sea apropiada al área de influencia del espíritu. Un espíritu de la información puede revisar de arriba abajo los contenidos de una base de datos usando solamente Poder + Precisión, sin la penalización habitual de -3 por intentar lo que normalmente sería una tarea de Informática sin tener la Habilidad de Informática.

Influencias

Todos los espíritus poseen la capacidad de influenciar aquello que les ha dado existencia. Según crecen en poder y Rango, pueden manipular o incluso crear tales cosas. La mayoría de los espíritus solo tienen influencia sobre aquello que se corresponda más directamente con su naturaleza. Un espíritu canino tiene la Influencia: Perros, y un espíritu de la ira tiene como Influencia: Rabia. Conforme un espíritu se fusiona con otros para crecer en Rango, obtiene otras influencias.

La influencia puede usarse a través de la Celosía, si el espíritu está en el área de efecto de un locus de resonancia compatible. En otro caso, el espíritu debe conseguir el Numen "Conducto Espiritual" para influir al mundo físico mientras permanece en la Sombra.

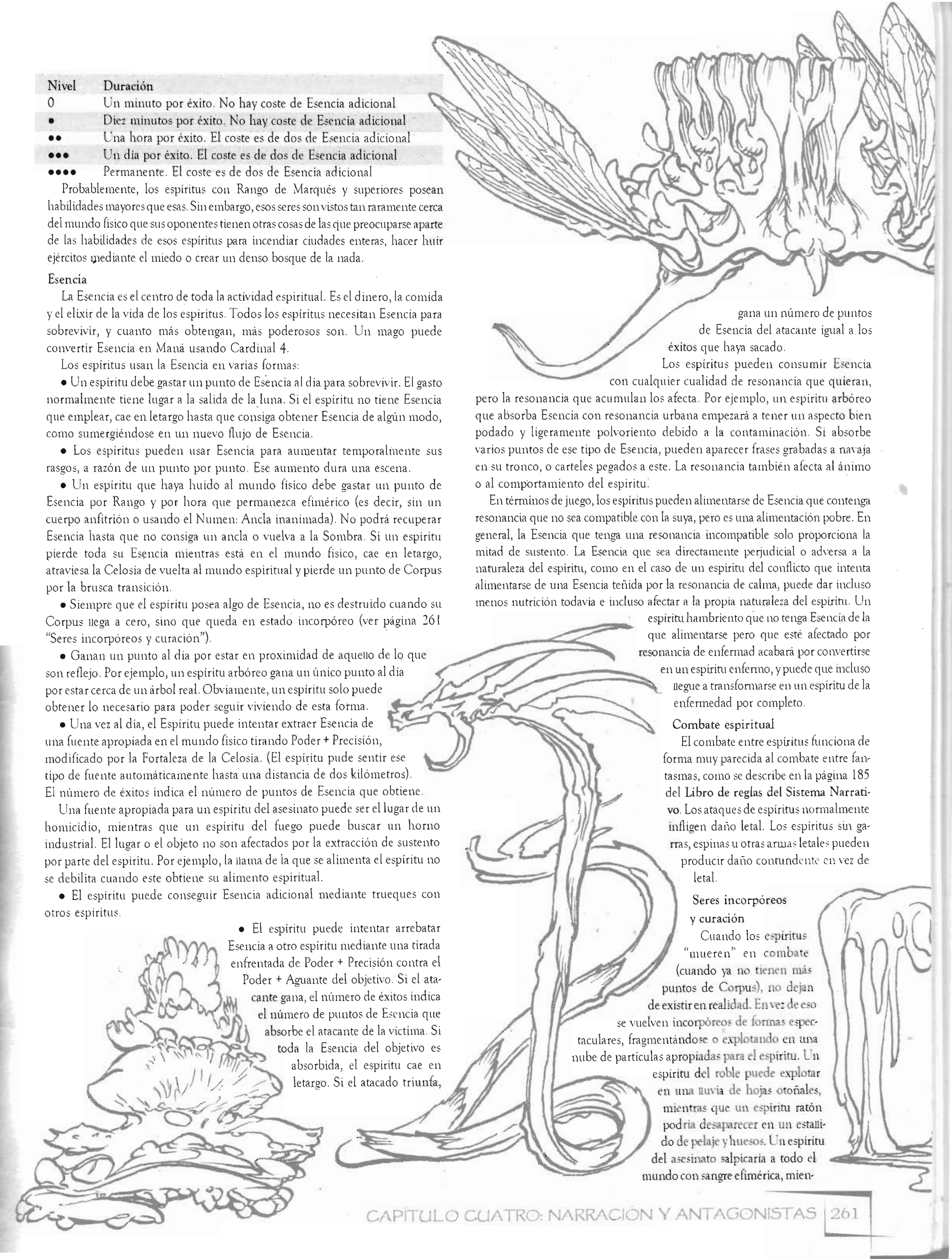
Cada uso de una Influencia requiere una tirada de Poder + Precisión y el gasto de uno (o más) puntos de Esencia. Cuando un espíritu intenta usar una Influencia para afectar a las emociones o pensamientos de otros seres conscientes (Durmientes, magos, hombres lobos, vampiros o demás), la tirada es enfrentada. Los mortales tiran Aplomo o Compostura, el que sea mayor, para resistirse. Los seres sobrenaturales, que son más difíciles de afectar mediante Influencias simples, pueden resistirse con Aplomo o Compostura + el Rasgo sobrenatural apropiado (Gnosis para magos, Instinto Primario para hombres lobo, y Potencia de la Sangre para los vampiros).

Los siguientes poderes están derivados de los niveles de Influencias.

Nivel	Efecto
•	Reforzar: El espíritu puede aumentar su esfera de influencia: hacer que una emoción sea más fuerte, un animal o planta más saludable, un objeto más robusto (con lo que obtendrá un punto extra de Salud o Estructura por Rango del espíritu, por ejemplo). Esos cambios duran un minuto por éxito. El coste es de una Esencia.
••	Manipular: El espíritu puede hacer cambios menores dentro de su esfera de influencia: cambiar ligeramente la naturaleza y sujeto de una emoción, o hacer cambios menores en las acciones de un animal, en el crecimiento de una planta o en la función de un objeto. Esos cambios duran hasta 10 minutos por éxito. El coste es de dos de Esencia.
•••	Controlar: El espíritu puede hacer cambios dramáticos dentro de su esfera de influencia: retorcer emociones o dictar las acciones de un animal, el crecimiento de una planta o la función de un objeto. Los cambios duran hasta 10 minutos por éxito. El coste es de tres de Esencia.
••••	Crear: El espíritu puede crear un nuevo ejemplo de su esfera de influencia: crear una emoción, crear una semilla o brote, o crear un animal joven o un objeto nuevo. La creación dura hasta un minuto por éxito. El coste es de cuatro de Esencia.
•••••	Creación en masa: El espíritu puede crear múltiples ejemplos de su esfera de influencia: puede provocar una emoción en varias personas, crear un bosquecillo de árboles, pequeños grupos de animales o conjuntos de objetos idénticos. El coste es de cinco de Esencia. Aparece un número de objetos/animales/plantas igual al Rango del espíritu. La creación dura hasta un minuto por éxito. De manera alternativa, el espíritu puede crear un único ejemplo de su esfera de influencia de manera permanente (aunque un espíritu no puede alterar de manera permanente la mente de un ser consciente).

Los cambios realizados a través de la Influencia normalmente son temporales. Un espíritu con la suficiente influencia puede incrementar la duración del efecto a un nivel basado en la diferencia entre la puntuación de Influencia necesaria para el efecto y los círculos totales de Influencia del espíritu. Ver la tabla que aparece a continuación.

El nivel del efecto y el nivel de duración potencial se suman para determinar la influencia requerida. Por ejemplo, un espíritu del miedo con Influencia 3 podría usar un efecto de Reforzamiento que durara una hora por éxito (al coste de dos de Esencia). El espíritu no tiene por qué usar su habilidad en su máxima expresión. El espíritu del miedo con influencia 3 podría usar el efecto de Reforzamiento con una duración menor, como un minuto por éxito.



Nivel	Duración
0	Un minuto por éxito. No hay coste de Esencia adicional
•	Diez minutos por éxito. No hay coste de Esencia adicional
••	Una hora por éxito. El coste es de dos de Esencia adicional
•••	Un día por éxito. El coste es de dos de Esencia adicional
••••	Permanente. El coste es de dos de Esencia adicional

Probablemente, los espíritus con Rango de Marqués y superiores posean habilidades mayores que esas. Sin embargo, esos seres son vistos tan raramente cerca del mundo físico que sus oponentes tienen otras cosas de las que preocuparse aparte de las habilidades de esos espíritus para incendiar ciudades enteras, hacer huir ejércitos mediante el miedo o crear un denso bosque de la nada.

Esencia

La Esencia es el centro de toda la actividad espiritual. Es el dinero, la comida y el elixir de la vida de los espíritus. Todos los espíritus necesitan Esencia para sobrevivir, y cuanto más obtengan, más poderosos son. Un mago puede convertir Esencia en Maná usando Cardinal 4.

Los espíritus usan la Esencia en varias formas:

• Un espíritu debe gastar un punto de Esencia al día para sobrevivir. El gasto normalmente tiene lugar a la salida de la luna. Si el espíritu no tiene Esencia que emplear, cae en letargo hasta que consiga obtener Esencia de algún modo, como sumergiéndose en un nuevo flujo de Esencia.

• Los espíritus pueden usar Esencia para aumentar temporalmente sus rasgos, a razón de un punto por punto. Ese aumento dura una escena.

• Un espíritu que haya huido al mundo físico debe gastar un punto de Esencia por Rango y por hora que permanezca efimérico (es decir, sin un cuerpo anfitrión o usando el Numen: Ancla inanimada). No podrá recuperar Esencia hasta que no consiga un ancla o vuelva a la Sombra. Si un espíritu pierde toda su Esencia mientras está en el mundo físico, cae en letargo, atraviesa la Celosía de vuelta al mundo espiritual y pierde un punto de Corpus por la brusca transición.

• Siempre que el espíritu posea algo de Esencia, no es destruido cuando su Corpus llega a cero, sino que queda en estado incorpóreo (ver página 261 "Seres incorpóreos y curación").

• Ganan un punto al día por estar en proximidad de aquello de lo que son reflejo. Por ejemplo, un espíritu arbóreo gana un único punto al día por estar cerca de un árbol real. Obviamente, un espíritu solo puede obtener lo necesario para poder seguir viviendo de esta forma.

• Una vez al día, el Espíritu puede intentar extraer Esencia de una fuente apropiada en el mundo físico tirando Poder + Precisión, modificado por la Fortaleza de la Celosía. (El espíritu pude sentir ese tipo de fuente automáticamente hasta una distancia de dos kilómetros). El número de éxitos indica el número de puntos de Esencia que obtiene.

Una fuente apropiada para un espíritu del asesinato puede ser el lugar de un homicidio, mientras que un espíritu del fuego puede buscar un horno industrial. El lugar o el objeto no son afectados por la extracción de sustento por parte del espíritu. Por ejemplo, la llama de la que se alimenta el espíritu no se debilita cuando este obtiene su alimento espiritual.

• El espíritu puede conseguir Esencia adicional mediante trueques con otros espíritus.

• El espíritu puede intentar arrebatar Esencia a otro espíritu mediante una tirada enfrentada de Poder + Precisión contra el Poder + Aguante del objetivo. Si el atacante gana, el número de éxitos indica el número de puntos de Esencia que absorbe el atacante de la víctima. Si toda la Esencia del objetivo es absorbida, el espíritu cae en letargo. Si el atacado triunfa, gana un número de puntos de Esencia del atacante igual a los éxitos que haya sacado.

Los espíritus pueden consumir Esencia con cualquier cualidad de resonancia que quieran, pero la resonancia que acumulan los afecta. Por ejemplo, un espíritu arbóreo que absorba Esencia con resonancia urbana empezará a tener un aspecto bien podado y ligeramente polvoriento debido a la contaminación. Si absorbe varios puntos de ese tipo de Esencia, pueden aparecer frases grabadas a navaja en su tronco, o carteles pegados a este. La resonancia también afecta al ánimo o al comportamiento del espíritu.

En términos de juego, los espíritus pueden alimentarse de Esencia que contenga resonancia que no sea compatible con la suya, pero es una alimentación pobre. En general, la Esencia que tenga una resonancia incompatible solo proporciona la mitad de sustento. La Esencia que sea directamente perjudicial o adversa a la naturaleza del espíritu, como en el caso de un espíritu del conflicto que intenta alimentarse de una Esencia teñida por la resonancia de calma, puede dar incluso menos nutrición todavía e incluso afectar a la propia naturaleza del espíritu. Un espíritu hambriento que no tenga Esencia de la que alimentarse pero que esté afectado por resonancia de enfermad acabará por convertirse en un espíritu enfermo, y puede que incluso llegue a transformarse en un espíritu de la enfermedad por completo.

Combate espiritual

El combate entre espíritus funciona de forma muy parecida al combate entre fantasmas, como se describe en la página 185 del **Libro de reglas del Sistema Narrativo**. Los ataques de espíritus normalmente infligen daño letal. Los espíritus sin garras, espinas u otras armas letales pueden producir daño contundente en vez de letal.

Seres incorpóreos y curación

Cuando los espíritus "mueren" en combate (cuando ya no tienen más puntos de Corpus), no dejan de existir en realidad. En vez de eso se vuelven incorpóreos de formas espectaculares, fragmentándose o explotando en una nube de partículas apropiadas para el espíritu. Un espíritu del roble puede explotar en una lluvia de hojas otoñales, mientras que un espíritu ratón podría desaparecer en un estallido de pelaje y huesos. Un espíritu del asesinato salpicaría a todo el mundo con sangre efimérica, mien-

tras que un espíritu de automóvil dejaría detrás una pila de piezas de maquinaria y un tapacubos. Esos restos efiméricos se desvanecen durante la siguiente hora.

El espíritu empieza a rehacer su forma, bien aletargado en el objeto que representa o, para los espíritus no sujetos a objetos, bien en un área cercana apropiada a su naturaleza. Los espíritus de automóviles podrían volver a formarse en un parking, mientras que los espíritus arbóreos se recuperan en los bosques. Un espíritu se recupera a un ritmo de un punto de Esencia por día, y no vuelve a ser consciente y activo hasta que su Esencia iguale a su Corpus. Entonces empieza a regenerar Corpus de la misma manera que los mortales regeneran Salud.

La única manera de destruir completamente a un espíritu es dejarlo sin Esencia antes de destruir su Corpus.

Tabúes espirituales

Todos los espíritus tienen tabúes: debilidades específicas que pueden afectar a su comportamiento o arrebatarles porciones de su poder. Un tabú está directamente relacionado con la vitalidad relativa y la inteligencia del espíritu en cuestión. Los Pajes o Escuderos suelen tener tabúes simples que se activan fácilmente, mientras que los Marqueses y Príncipes frecuentemente tienen tabúes extraños y oscuros que podrían debilitarlos gravemente si algún adversario los descubriera. Un tabú puede prohibir un cierto tipo de comportamiento, impedir temporalmente que un espíritu use sus Númenes, o incluso hacerlo vulnerable a los ataques.

En algunos casos, descubrir y aprovecharse del tabú de un espíritu permite a los magos llevar a cabo cosas que no podrían hacer solo mediante conjuros. Los tabúes normalmente los asigna el Narrador, especialmente en el caso de espíritus poderosos y únicos. Descubrir el tabú de un espíritu puede ser el centro de una historia que involucre investigar, interrogar a otros espíritus, preguntar a otros magos o incluso hacer presunciones basadas en conocimientos previos. Si el Narrador cree que un tabú particular es lo suficientemente conocido para que un personaje que haya estudiado el Arcano de Espíritu haya oído hablar de él, debería tirar por la Inteligencia + Ocultismo del personaje con una penalización de dos dados por cada Rango del espíritu. El éxito indica que el personaje recuerda algún fragmento de información relacionado con el tabú. Un éxito excepcional significa que el personaje recuerda la naturaleza exacta del tabú. Un fallo dramático significa que el personaje cree que un tabú incorrecto es el verdadero, lo que le da al espíritu una ventaja peligrosa en su próximo encuentro.

Númenes

Los espíritus tienen acceso a poderes que van más allá de sus Influencias. Esos poderes se llaman Númenes, ("Numen" en singular). A continuación se describen unos cuantos ejemplos de Númenes se describen:

• **Ancla inanimada:** Este Numen asegura al espíritu en el interior de un objeto una vez que ha cruzado la Celosía hacia el reino material. En vez de materializarse, el espíritu permanece en Crepúsculo. Normalmente, sería absorbido a través de la Celosía en un par de horas, pero una vez anclado, puede permanecer en Crepúsculo casi indefinidamente. Una vez atravesada la Celosía, el espíritu activa este Numen gastando un punto de Esencia. Debe escoger un objeto a cinco metros máximo de su posición actual y debe emplear un punto de Esencia adicional para anclarse al objeto (con un total de dos puntos de Esencia) El espíritu puede permanecer en Crepúsculo durante tanto tiempo como guste, a menos que el ancla inanimada sea destruida, en cuyo caso el espíritu se vuelve incorpóreo inmediatamente y empieza a regenerarse en el Reino umbrío. Este Numen no puede usarse a través de la Celosía a menos que se use el Numen Conducto espiritual.

El espíritu no puede estar a más de cinco metros de su ancla en ningún momento, pues de lo contrario perdería el vínculo, y se vería obligado a volver a atravesar la Celosía. Un espíritu anclado puede materializarse como si poseyera el Numen adecuado. Mientras está en forma material, podrá moverse más allá de radio de cinco metros, pero debe volver dentro cuando cese el efecto de la materialización. (El Numen "Ancla viviente" permite al espíritu usar de ancla a un ser vivo).

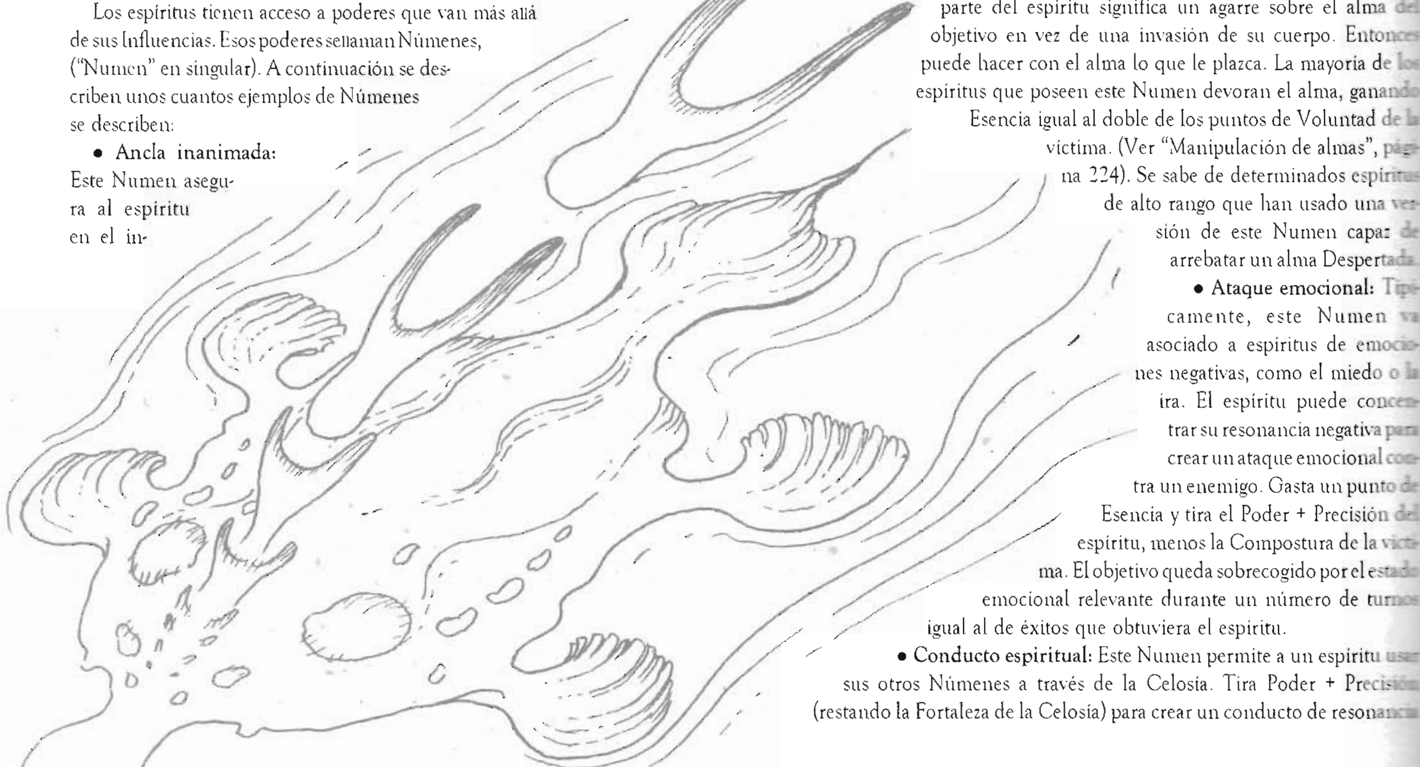
• **Ancla viviente:** Esta variante de anclaje permite al espíritu vincularse a un ser vivo en vez de a un objeto. Se aplican las mismas restricciones y reglas que en el caso de Ancla inanimada, excepto que primero el espíritu debe sacar una tirada de Poder + Precisión enfrentada al Aplomo + Compostura del objetivo. El espíritu, en esencia, usa al ser vivo como anclaje emplea su Influencia para azuzar a su "anfitrión"

• **Arma arrojadiza:** El espíritu es capaz de atacar a sus enemigos a distancia. Un espíritu de la electricidad puede arrojar pequeños relámpagos a sus adversarios, mientras que un espíritu del dolor podría conjurar cuchillos espirituales. El alcance es igual a 10 metros por punto de Poder, y el espíritu no sufre penalizaciones por distancia. Se tira Poder + Precisión para atacar y se añaden dos dados a la tirada por cada punto de Esencia que el espíritu gaste para alimentar el poder de su ataque. El daño es letal.

• **Arrebatar alma:** Este Numen es raro pero aterrador pues permite al espíritu robar el alma de un mortal. Este Numen funciona igual que el de Reclamación excepto que cada éxito por parte del espíritu significa un agarre sobre el alma del objetivo en vez de una invasión de su cuerpo. Entonces puede hacer con el alma lo que le plazca. La mayoría de los espíritus que poseen este Numen devoran el alma, ganando Esencia igual al doble de los puntos de Voluntad de la víctima. (Ver "Manipulación de almas", página 224). Se sabe de determinados espíritus de alto rango que han usado una versión de este Numen capaz de arrebatar un alma Despertada.

• **Ataque emocional:** Típicamente, este Numen va asociado a espíritus de emociones negativas, como el miedo o la ira. El espíritu puede concentrar su resonancia negativa para crear un ataque emocional contra un enemigo. Gasta un punto de Esencia y tira el Poder + Precisión del espíritu, menos la Compostura de la víctima. El objetivo queda sobrecogido por el estado emocional relevante durante un número de turnos igual al de éxitos que obtuviera el espíritu.

• **Conducto espiritual:** Este Numen permite a un espíritu usar sus otros Númenes a través de la Celosía. Tira Poder + Precisión (restando la Fortaleza de la Celosía) para crear un conducto de resonancia



a través de la Celosia a través del cual el espiritu empleará su siguiente Numen. El Conducto Espiritual durará el resto de la escena.

• **Descorporización:** Este Numen permite al espiritu volverse incorpóreo voluntariamente, rindiendo su Corpus al Reino umbrio, lo que le permite regenerarse en otro lado de la manera normal. Muchos espiritus escogen esta salida antes que arriesgarse a enfrentarse a un espiritu más poderoso en combate con el riesgo de destrucción permanente que conlleva ese tipo de conflictos. Tira el Poder + Aguante del espiritu para que este Numen funcione.

• **Inocuo:** El espiritu es muy bueno a la hora de pasar desapercibido. Los observadores sufren una penalización de -2 a las tiradas de percepción para percibir al espiritu, a menos que este haga algo para atraer la atención sobre si. Este Numen lo poseen todos los familiares encarnados (ver "Familiar", página 72) (Nota: los magos vinculados a un familiar no sufren esta penalización cuando se trata de su familiar).

• **Materialización:** Este Numen permite a un espiritu cambiar su forma de efimérica a material, cayendo abruptamente desde la Celosia al reino material. La forma física del espiritu aparece en el reino material con la misma apariencia que tenia en la Sombra, y todos su Númenes e influencias funcionan normalmente. Todas las reglas para los rasgos espirituales se aplican de igual manera para un espiritu materializado. Gasta tres de Esencia y tira el Poder + Precisión del espiritu para permitirle rehacerse en materia. El número de éxitos indica las horas que puede permanecer en el reino material antes de revertir a efimeria. Entonces el espiritu deberá escoger entre permanecer en el Crepúsculo (y en ese caso, o bien busca anclaje o pierde un punto de Esencia cada hora) o desaparecer tras la Celosia inmediatamente.

• **Paso espiritual:** Este Numen permite a un espiritu atravesar a la fuerza la Celosia. No es algo natural o fácil para una entidad incorpórea, pero es el método más fiable para entrar en el Crepúsculo. De hecho, a menos que el espiritu se ancle a si mismo (usando ese Numen), solo podrá permanecer en el crepúsculo unas horas. Gasta tres de Esencia y tira Poder + Precisión para que el espiritu pase a través de la Celosia. Por cada hora que el espiritu permanezca si anclaje o en Crepúsculo le cuesta uno de Esencia por Rango, ya que su efimeria es absorbida de nuevo por la Celosia. Cuando el espiritu se queda sin Esencia, se vuelve incorpóreo y se vuelve a formar en la Sombra de la manera normal. Puede, sin embargo, volver a penetrar la Celosia en cualquier momento que quiera.

• **Percepción espiritual:** Los espiritus pueden sentir automáticamente dónde están otros espiritus y ubicaciones en las inmediaciones. Si quieren encontrar locus o seguir la pista a espiritus a kilómetros de distancia, deberán entonces usar este Numen, que les permite sentir los débiles rastros de resonancia que deja el paso de un espiritu o que emite un locus distante. Tira La Precisión + Aguante del espiritu, y cada éxito sucesivo da información más exacta. Un éxito sugiere una dirección general, mientras que cinco dan indicaciones exactas, una idea del tiempo que llevará viajar hasta allí y los obstáculos que pueda haber en el camino.

• **Reclamación:** Este Numen es una versión más poderosa de posesión. Si tiene éxito, la posesión es permanente.

Gasta tres puntos de Esencia y tira Poder + Precisión en una acción extendida y enfrentada contra el Aplomo + Compostura de la víctima. Cada tirada representa una hora. Si el espiritu obtiene 50 éxitos entre el ocaso y el amanecer, obtiene el control permanente del cuerpo de la víctima. Usa los rasgos y las reservas de dados de la víctima (excepto Voluntad, que ahora son equivalentes a los puntos de Voluntad del espiritu) para las acciones que emprenda el espiritu. Si el espiritu no consigue acumular 50 éxitos en el periodo de tiempo exigido, el intento fracasa. Si un cuerpo poseído muere, el espiritu es expulsado y debe poseer a otra víctima si quiere seguir actuando.

• **Visión material:** Un espiritu con este Numen puede mirar a través de la Celosia brevemente hacia el reino material. Tira el Poder + Precisión del espiritu. El número de éxitos determina el número de minutos que el espiritu puede emplear en mirar a través de la Celosia.

Conjuros como númenes

Muchos de los conjuros descritos en el **Capítulo Tres: Magia** pueden actuar también como Númenes. Para usar un conjuro de esta manera, simplemente convierte la reserva de dados del conjuro en una tirada apropiada de rasgos espirituales. Por ejemplo, para usar el conjuro de Vida 4 "Debilidad" como Numen, tira Poder + Precisión en vez de Fuerza + Intimidación + Vida. (Nota: no hay equivalentes de los arcanos para los espiritus, por lo que sus reservas de dados en este caso consisten simplemente en la suma de dos rasgos).

Los acamoth

Cuando la Escala atlante a los cielos se quebró, las fronteras entre los mundos cedieron y el Abismo se abrió por completo. Varios espiritus procedentes de las profundidades del vacio encontraron su camino hacia el Mundo caido. Desde entonces, muchos de ellos han permanecido dormidos y a la espera, reuniendo poder hasta que llegue el momento en que puedan volver a las profundidades que los engendraron. Los más insidiosos son los conocidos como los acamoth, espiritus demoniacos que conspiran para abrir las puertas del Abismo. Al carecer del poder suficiente para hacerlo por sí mismos, hacen pactos con magos curiosos (o malignos). Se presentan como guardianes y guías, ofreciendo conocimientos y poder. A cambio, los acamoth usan los sueños astrales de los Despertados para contactar con el vacio que los expulsó: el Abismo al que desean volver más que nada. Aquellos que pactan con los acamoth, cimientan sus propios caminos hacia la nada.

El primer Despertar que experimenta un mago revela la existencia de la magia a su alrededor. Los acamoth ofrecen más "despertares", otorgando revelaciones de poder mediante sueños y pesadillas astrales. Lee "Los planos astrales" (página 230). Al mago se le prometen poder y conocimientos que no podrá obtener de otra forma, pero para conseguirlos, deberá ceder el control de su alma Despertada al acamoth durante un viaje astral. Si el hechicero acepta, experimentará el viaje astral como una pesadilla lúcida, sometida a la voluntad del acamoth. No podrá terminar voluntariamente con la experiencia hasta que no haya pasado una hora y entonces deberá hacer una tirada de Aplomo + Compostura con éxito. Si falla, deberá pasar otra hora antes de intentarlo de nuevo. Si su cuerpo es sacudido, también se podrá hacer una tirada para despertarse y ter-

minar con el viaje y con el control del acamoth sobre este. (Algunos magos intentan hacer trampas haciendo que un compañero de cábala los despierte al poco rato de empezar el viaje astral. La mayoría de los acamoth se niegan a conceder lo prometido en esos casos).

El pacto proporciona al acamoth acceso al Oneiros del mago, donde conjura pesadillas de forma que pueda volver a experimentar las caricias del Abismo. Solo mediante el Oneiros (y el Temenos) de un alma Despertada puede el acamoth tocar su antiguo hogar. Las pesadillas de los acamoth están repletas de condenación y revelaciones, de forma similar a las obras de Dante, Goya y El Bosco, y se basan en el Vicio del mago: llanuras apocalípticas para el orgulloso, mataderos para el airado y el asesino, orgías de carne trémula y sangre para el lujurioso, y variaciones mucho más siniestras.

El viaje erosiona lentamente la voluntad del mago, debilitando su resolución mediante la tentación. Según se desarrolla la pesadilla, su Sabiduría puede degenerar. Cuando cede el control, debe aceptar (y se debe hacer una tirada) los actos de degeneración cometidos por el acamoth que el hechicero normalmente jamás cometería. Cada vez que el alma del soñador se degrada (y disminuye su Sabiduría), el acamoth obtiene tres puntos de Esencia. Con cada trastorno resultante, el acamoth obtiene dos puntos de Voluntad. Para cuando el mago consigue escapar, puede que ya haya sido cambiado para siempre, pero algo sí que obtienen a cambio de la violación de su alma. El acamoth debe conceder uno o más de los poderes acordados. La recompensa determina el riesgo del viaje. Cuanta más tentación y degeneración deba soportar el mago, mayor será la recompensa. Cada tirada de degeneración que el acamoth inflija al mago, ya sea fallida o exitosa, da derecho a una Inversión.

Inversiones de los acamoth

Un acamoth puede otorgar al mago los siguientes poderes, pero solo a cambio de que se le permita entrar en el espacio astral del mago y controlar el viaje. Un pacto puede involucrar múltiples Inversiones; en el caso de que la misma se obtenga más de una vez, aumenta la duración del poder para uso del mago. Al acamoth le cuesta un punto de Esencia impartir una Inversión.

Regeneración: Durante el siguiente mes, el mago regenera automáticamente el daño contundente y letal como acción instantánea a un ritmo de un punto de Salud por turno. Puede gastar un punto de Maná para hacerlo de manera refleja.

Suspensión del Envejecimiento: El mago no envejece durante el año siguiente.

Abandonar una adicción: El mago puede liberarse de la dependencia a una sustancia adictiva o a un comportamiento adictivo, de forma que no tiene atracción para el mago. (Este efecto es permanente, a menos que el mago escoja volver a ser adicto de nuevo).



Mejora de atributo: El mago gana una bonificación de +1 círculo a un único Atributo durante el mes siguiente.

Conocimiento de habilidad: El mago gana una bonificación de +3 círculos a una única habilidad, incluso una en la que no tenga entrenamiento previo, durante el mes siguiente.

Maná: El mago gana el máximo Maná que le está permitido. Por ejemplo, un mago con Gnosis 3 y la habilidad de contener 12 de Maná gana tantos puntos de Maná como sean necesarios para llegar al máximo de su capacidad de 12 puntos.

Conocimiento imposible: El mago obtiene el conocimiento de algo que está muy por encima de sus capacidades de saber, o le es permitido observar una escena distante que está teniendo lugar, ha tenido lugar (en cualquier momento de la historia), o tendrá lugar (dentro del siguiente día). (El acamoth otorga este poder gracias a su conexión con el Temenos o el Tiempo Onírico por medio de la propia alma del mago).

Un pacto puede llevar a otro... y a otro. Las apuestas aumentan, y los tratos se hacen más complejos. Los magos prepotentes creen que podrán engañar o estafar al acamoth para que haga lo que ellos quieren. Según continúan los tratos, el practicante astuto intenta satisfacer al acamoth mediante intercambios, pactos, o incluso sacrificios para que se someta a su voluntad. Pese a todo, cuando las negociaciones se enturbian, el mago queda abrumado por sus propios deseos oscuros, sucumbiendo a la tentación y el pecado. A cambio de poder mágico, un mago necio vende su identidad o su propia alma como parte del trato. Si se les concede demasiada influencia, se sabe que los acamoth acaban por enloquecer a sus anfitriones.

Debido a que los acamoth fueron engendrados por el Abismo, hay pocas referencias sobre sus nombres verdaderos, preferencias, traiciones o debilidades. Conspirando en un sueño inquieto, se agitan en bolsas de espacio del Reino umbrío. Cuando sus ofertas de ayuda y poder son aceptadas por aquellos de talento mágico, su apariencia cambia lentamente para representar el Vicio o perversión que representan los demonios. Según se desarrolla el sueño astral del acamoth, este revela lentamente su verdadera motivación mediante su apariencia, volviéndose más infernal, demoniaco y horrendo según aumentan sus fuerzas.

Cualquier mago que tenga tratos con los acamoth vive con tiempo prestado. Esos espíritus tienen todo el tiempo del mundo a su disposición, y más. Si las almas son la moneda de los condenados, entonces la de un Despertado poderoso no tiene precio. Los magos que aumentan su poder mediante "dones" abisales simplemente aumentan su valor para el acamoth, mientras que este espera la hora de cosechar los frutos de sus siniestras inversiones.

Rango: 4
Atributos: Poder 10, Precisión 10, Resistencia 10
Voluntad: 20
Esencia: 25 (máximo 25)
Iniciativa: 20
Defensa: 10
Velocidad: 25
Tamaño: 5
Corpus: 15
Influencia: Pesadillas abisales 5
Númenes: Otorgar Inversión (cada acamoth posee uno o más poderes de inversión que puede otorgar al mago con el que haga un pacto, ver "Inversiones de los Acamoth")
Tabú: El acamoth debe cumplir con su parte del trato, otorgando una Inversión por cada tirada de degeneración que haya causado durante el viaje astral al Oneiros del mago.

Goetia: Demonios interiores

Los magos introspectivos no tienen necesidad de hacer invocaciones a través de vastas dimensiones para convocar aliados infernales. Otros "Demonios interiores" aún más peligrosos torturan a los artesanos de la voluntad desde el interior, merodeando en la psique del mago. Los magos "goéticos" obtienen revelaciones horrorosas al contemplar los rincones oscuros de sus propias personalidades. Se vuelven más poderosos al superar sus debilidades, obteniendo conocimientos sobre el mal al contemplar las flaquezas en su interior (o las fortalezas, según otro punto

de vista). Algunos estudiosos humanos de la magia han descubierto variaciones de esta práctica, pero ninguna se parece a la de un hechicero goético.

Los magos que carecen de instrucción formal en este arte ocultista también pueden recordar incidentes en el pasado en los que se revelaron sus instintos más viles: momentos que produjeron sensaciones de vergüenza, indefensión o miseria. Al meditar sobre estos fracasos del pasado, el mago goético espera obtener poder sobre las fuerzas de su interior que condujeron a esas crisis, incidentes o abusos por su parte. Esta introspección no es una práctica fácil ni placentera. Cuando un mago goético fracasa en conquistar sus debilidades, puede que desencadene sus demonios interiores sobre el mundo. En sus sueños más oscuros, ve su poder incrementado por su habilidad mágica y lleva a cabo aquellos impulsos que ha reprimido durante mucho tiempo.

Los expertos en las ciencias ocultas insisten en que los demonios interiores existen bien en el Temenos (el subconsciente colectivo) o el Oneiros del mago (su espacio onírico personal). Representan aspectos de la propia identidad del ocultista, no solo pecados, sino defectos y emociones reprimidas. Las manifestaciones más simples de entender representan el aspecto autodestructivo o vanaglorioso de la personalidad de un mago, el gemelo oscuro de su lado civilizado. Un demonio interior puede obtener poder de la depresión que afecta al mago en medio de la noche, por los celos que los consumen cuando duda de aquellos que lo aman, o por la vergüenza que emerge cuando satisface sus deseos. Antes de que los demonios interiores tomen forma, son simplemente pensamientos y emociones reprimidos. Cuando escapan, su apariencia es similar a la del mago, corrompida por su odio y el asco que se inspira a sí mismo.

Al convocar a demonios a la consciencia mediante la magia, el mago aprende a dominar los aspectos más oscuros de su psique, ya sean Vicios, Defectos o trastornos mentales. Si tiene éxito, afirma su propia identidad y se vuelve más poderoso, con lo que gana Voluntad. Al enfrentarse a la oscuridad de su alma, se vuelve más fuerte.

Enfrentamiento goético (Mente •••)

La mayoría de los tratados sobre magia goética comienzan por enseñar al iniciado cómo dominar a su propio Vicio.

Practica: Gobierno
Acción: instantánea
Duración: prolongada (una hora)
Aspecto: discreto
Coste: ninguno

Este conjuro "convoca" a un demonio interior hasta la consciencia del mago y lo ata a su voluntad. Entonces, en cualquier momento que el Vicio del mago entre en juego durante la duración del conjuro, puede combatir mentalmente al demonio (una tirada enfrentada entre su Gnosis + Mente y su propio Aplomo + Compostura). Si gana, obtiene Voluntad como si su acción hubiera reflejado el Vicio (aunque en realidad no ha hecho nada). El demonio es expulsado al interior de la psique del mago (el conjuro tiene que volver a ser lanzado para obtener el mismo efecto). Si el demonio gana el enfrentamiento, sin embargo, el mago debe *llevar a cabo* el Vicio... y no consigue Voluntad por ello.

Ejemplo: A un mago cuyo Vicio es la gula le ofrecen un champagne caro y todas las bebidas que quiera. Sabe que sus enemigos andan cerca, así que quiere mantener la cabeza despejada y no cede a su deseo. El alcohol es tentador, sin embargo. (¡Bien que podría usar un punto de Voluntad!). Ha lanzado anteriormente el conjuro de Enfrentamiento Goético hace menos de una hora, así que decide enfrentarse al demonio goético con la esperanza de obtener los beneficios de su Vicio sin tener que ceder a él (y arriesgarse a las consecuencias de emborracharse).

Su jugador tira Gnosis 3 + Mente 3 en una tirada enfrentada contra el Aplomo 2 + Compostura 3 del propio personaje. Su tirada de Gnosis + Mente da dos éxitos, mientras que Aplomo + Compostura consigue uno. El mago gana el enfrentamiento, por lo que obtiene un punto de Voluntad como si hubiera cedido ante su gula, y no ha tenido retocar una copa. Si la tirada de Aplomo + Compostura hubiera ganado (representando al demonio), se habría visto obligado a beber alcohol y no hubiera recuperado Voluntad por ello.

Lanzar este conjuro es un acto de orgullo, que requiere que un mago con una Sabiduría mayor de 4 círculos haga una tirada de degeneración.

A niveles superiores de poder, el mago goético puede manifestar esos demonios en formas efiméricas. No son espíritus. El mago da forma física a aspectos de su propia psique. Una vez que han tomado forma efimérica, el demonio puede someter a otros a la voluntad del mago, valiéndose de las mismas debilidades que el mago ha conquistado. El mago goético puede inflamar a otros para que actúen según sus más oscuros impulsos (ceder ante el Vicio o la debilidad que comparten el mago y la víctima). Mediante este arte, los magos goéticos obtienen poder, influencia sobre los más débiles y controlan a los sin alma. Como muchos de los caminos hacia el poder, esta práctica involucra sacrificios... y grandes riesgos.

Cuando se manifiesta, un demonio interior representa solo vagamente al mago del que emana, quizás en la forma que tendría el mago si abandonara toda moralidad. El demonio puede aparecer como una parodia de un ser querido; un amante o amigo, en un reflejo distorsionado; o simplemente aparecer como alguien al que el mago envidiaría o desearía. Imagina a un hechicero lujurioso invocando a un hermoso súcubo (o incubo) para llevar a cabo sus deseos oscuros. En su forma efimérica, el demonio está dispuesto a llevar a cabo la voluntad del mago que lo ha convocado. En el Crepúsculo, puede escapar desapercibido a la gente normal, ofuscando sus mentes y su raciocinio con las oscuras emociones que el hechicero ha conquistado. Cuando elige revelarse, es un avatar del pecado hecho carne.

Evocación goética (Espíritu •••• + Mente ••••)

El mago hace manifestarse a un morador de su propia psique, sus impulsos reprimidos o poco recomendables toman forma como una entidad efimérica en el Crepúsculo.

Practica: Modelado
Acción: extendida (dificultad = la propia Sabiduría del mago)
Duración: prolongada (una hora)
Aspecto: vulgar
Coste: 1 Maná

El demonio efimérico posee los siguientes rasgos Rango 1; Atributos: Poder 2, Precisión 2, Aguante 2. Esencia 10 (máximo 10); Influencia: Pecado 2 (escoge un Vicio, Defecto o trastorno); Númenes: Materialización, Posesión.

Cada éxito adicional que se añada a la dificultad proporciona *uno* de los siguientes beneficios (escoge cuáles ya que la dificultad queda determinada antes de empezar la conjuración)

- +1 en Rango (máximo 4)
- +1 círculo a un único Atributo
- +1 a Influencia

Cada dos éxitos adicionales pueden proporcionar al demonio un Numen extra.

El demonio puede usar su influencia para seducir a alguien para que lleve a cabo el Vicio del demonio (que no es necesariamente el mismo que el de la víctima), para que sucumba a su trastorno, o sea presa de su Defecto psicológico (dependiendo del tipo de demonio convocado). Si el Vicio del demonio es el mismo que el de la víctima, la víctima no obtiene el punto de Voluntad acostumbrado por representar su Vicio, se lo lleva el demonio en su lugar, aunque este no tiene que llevar a cabo el Vicio (y por tanto, no se lleva la culpa).

El demonio sigue las órdenes del mago, aunque si el mago en persona cede a su Vicio, trastorno o Defecto mientras este conjuro está activo, el demonio queda libre de su control y dedica su atención a corromper al mago.

Lanzar este conjuro es un acto de orgullo, que requiere que los magos de Sabiduría mayor de 4 círculos hagan una tirada de degeneración.

La forma efimérica del demonio permanece durante una hora.

Un maestro de los demonios interiores doblega a los Durmientes a su voluntad mediante la manipulación de esas emociones oscuras que conoce íntimamente. Una persona poseída por el demonio goético de un mago a menudo muestra el Vicio y trastornos del mago que controla a la entidad. Los magos cientificistas afirman que las técnicas modernas de psicoterapia pueden curar permanentemente a una persona que está poseída por el demonio interior de un mago. Los de inclinaciones religiosas tienden más a los exorcismos a la antigua usanza. Los magos físicamente dotados son capaces de dominar y retener con rapidez a los lacayos manifestados del mago goético. Ya que la magia goética es una práctica antiquísima, algunos magos han descubierto sellos atlantes que atan y contienen a los demonios interiores. Una vez que las creaciones goéticas de un mago han sido destruidas o contenidas, sus adversarios deben encontrar la forma de evitar que posteriores convocaciones ocupen su lugar. Solo una cábala sagaz puede rastrear el demonio goético hasta el mago que lo conjuró.

Cuando los magos dan caza por fin a un mago goético corrupto, deberían cuidarse mucho de destruir también a todas sus creaciones. Matar a un mago goético mientras sus demonios interiores andan sueltos libera ese mal en el mundo. Si el mago que lo controla es destruido, el demonio solo responde entonces ante sus propios deseos. Vaga libremente, buscando corromper a cualquiera al que encuentre. Los magos que han investigado al mago goético que lo creó tienen más posibilidades de encontrarlo, especialmente si simpatizan con sus espantosos deseos (por ejemplo, si comparten el mismo Vicio emblemático). Los magos pueden usar su magia entonces para percibir los defectos, fallos emociones y motivaciones del demonio interior.

La ira de Aaron Magnus

Hechicero Goético

Cita: *El poder puede ser tuyo, si lo tomas. ¿Sabías que tu maestro planea matarte? Deberías arrebatarle su arma y matarlo tú primero. Tu supervivencia depende de ello.*

Trasfondo: Magister Magnus se pasó toda una vida organizando una logia ocultista al servicio de los Guardianes del Velo. Mediante su dirección y maestría, una secta menor de chalados y excéntricos se convirtió en una sociedad secreta formidable. Su poder atrajo a una ca-



bala de mentes afines. Desafortunadamente, su capacidad para juzgar a las personas no era tan buena como su intuición mágica. En el lapso de un año, sus antiguos aliados volvieron a sus propios seguidores contra él y los expulsaron de la orden.

Exiliado de la sociedad que el mismo había fundado, escogió otro camino hacia el poder: un libro prohibido que prometía revelarle los secretos de la magia goética. Mediante oscuras artes, intentó sojuzgar a su propia ira de forma que pudiera enviarla contra aquellos que antes lo obedecían y volverlos a unos contra otros. Su demonio interior sabe que una vez que los miembros del culto se hayan masacrado mutuamente en luchas mezquinas, los supervivientes se volverán contra sus amos ocultos: los magos que expulsaron a Aaron de la cábala.

Descripción: Aaron Magnus es un hombre viejo, pero el arquetipo que encarna a su ira aparece como un hechicero mucho más joven y vital, con un pelo rubio corto y unos fríos ojos azules. La ira de Aaron Magnus se pasea nerviosamente cuando no está en acción, caminando a paso muy rápido y murmurando cosas en voz baja. Encarna a toda la ira que Aaron ha reprimido durante sus años de estudio académico. Los magos que examinan a este avatar de cerca comprenden que está a solo un latido de corazón de un estallido de violencia. El representante de Aaron rara vez esconde su infinita rabia, y en ocasiones imbuye de ella a sus víctimas. Bajo su influencia, enfados menores y discusiones intranscendentes pueden convertirse en actos de extrema violencia. Cada vez que tiene éxito, Aaron Magnus recupera Voluntad, y obtiene venganza contra la cábala que lo rechazó.

Representación: Aaron vigila a su demonio interior desde lejos. No hay registros que permitan identificar a este avatar con ningún mago joven, pero muestra una aversión enfermiza contra una sociedad secreta llamada la llama Dorada. La cábala de los personajes debería oír historias sobre asesinatos misteriosos, cuando el avatar de la ira empieza a visitar en rápida sucesión a varios miembros de la secta. Cualquier Guardián en la misma ciudad oirá hablar de violentos enfrentamientos en el seno de una de sus sociedades secretas. La única conexión entre esos sucesos es la visita del mismo mago anónimo. A menos que la cábala intervenga, los cultistas se matarán unos a otros hasta que solo queden cinco. Esos supervivientes atacarán entonces a cinco Guardianes más importantes de la ciudad, los cinco traidores que expulsaron a Aaron Magnus. Una vez que esta campaña de venganza haya terminado, el avatar de la ira buscará otras víctimas, empezando por cualquiera que investigue el asunto.

El demonio de la ira fue invocado con Duración indefinida, pero el conjuro invocador puede ser dispersado (superando su Potencia 8), con lo que el demonio será enviado de vuelta a la psique de Magnus.

Rango: 2
Atributos: Poder 3, Precisión 4, Resistencia 3
Voluntad: 6
Esencia: 15 (máximo 15)
Iniciativa: 7
Defensa: 4
Velocidad: 12
Tamaño: 5
Corpus: 8
Influencia: ira 3

Númenes: Materialización (reserva de dados 7); Inspirar violencia (reserva de dados 7); Posesión (reserva de dados 7)

Inspirar violencia: El avatar puede magnificar los sentimientos de falta de autoestima, odio o descontento en la víctima elegida, transformando esas sensaciones en actos de violencia. Para ello, gasta un punto de Esencia se tira Poder + Precisión. La víctima puede resistirse de forma refleja mediante una tirada enfrentada de Aplomo + Gnosis. Si la tirada de resistencia falla, la víctima entra en un estado de frenesí violento, y ataca al objetivo más cercano a distancia de carga. (La víctima no puede atacar al espíritu que usó el Numen). Si el espíritu gana por al menos tres éxitos, puede elegir al objetivo del ataque de su víctima (de nuevo, siempre que esté a distancia de carga). El frenesí cesa prematuramente si la víctima o el objetivo quedan reducidos a cero de Salud.



El frenesí dura un número de turno igual al de éxitos obtenidos. Cualquiera cuyo Vicio sea ira se ve afectado por cinco turnos adicionales. (Si la víctima es un personaje jugador, el Narrador puede optar por tomar control del personaje durante ese periodo). El espíritu no puede usar este poder más de una vez al día sobre la misma persona.

Tabú: Los sentimientos de inseguridad de Aaron pueden rastrearse hasta sus días de juventud. Cualquiera que esté entre los 14 y los 18 años obtiene dos dados extra cuando ataque físicamente o intimide al espíritu.

Magos fantasmales

Dentro del reino de lo sobrenatural, todas las cosas son posibles y todas las fronteras son difusas, incluso las de la vida y la muerte. Los nigromantes insisten en que cuando el alma muere, pierde esa chispa vibrante que es lo que hace posible la magia de los Despertados, a menos que el mago encuentre una manera de evitar esa limitación. A los fantasmas los mueven pasiones que los sostienen más allá de la muerte. Algunos magos creen que una pasión vinculada a un puñado de conjuros, o incluso a un Arcano o influencia mágica, es lo suficientemente poderosa para desafiar esa limitación. Un mago vivo posee la fuerza de voluntad necesaria para realizar casi cualquier forma de magia que imagine. Un fantasma capaz de hacer magia está limitado a un puñado de conjuros y fórmulas, aferrándose a ellos como al lugar terrenal por el que merodea.

A diferencia de los magos vivos, los magos espectrales tienen poco o ningún libre albedrío. En vez su lugar, demuestran una tenacidad despiadada a la hora de proteger a las personas o lugares que les eran importantes en vida. Esos objetos o personas, el ancla del fantasma, son vitales para el mago espectral. Normalmente el fantasma usa los mismos poderes que poseen los muertos (como se definen en el Libro de reglas del Sistema Narrativo, página 185-193). Cuando sus anclas son amenazadas, sin embargo, su instinto es el de proteger-

las mediante el uso directo de la magia. Esta protección parecería una bendición, pero en verdad es una maldición.

Un mago fantasma no puede afectar a sus propias anclas con magia. No puede transformarlas, alterarlas, destruirlas o influenciarlas en modo alguno, y tampoco puede liberarse destruyendo esas conexiones. Puede, sin embargo, usar su magia contra cualquiera que intente afectar aquello a lo que protege. Con Materia, puede manifestar y recrear lo que ha sido destruido. Con Mente, puede debilitar voluntades, recrear lo que sintieron las víctimas en el pasado, o invocar episodios de locura. Si un fantasma tiene dominio sobre el Espacio, su influencia puede extenderse mucho más allá de lo que un ocultista vivo sospecharía. Las leyendas hablan de fantasmas modernos que se aprovechan de la tecnología avanzada (televisiones, teléfonos móviles, cintas de video malditas e incluso internet) para llegar a los enemigos que los amenazan, por muy lejos que huya el objetivo.

Las anclas de un mago fantasma están bien vigiladas y cuidadosamente atendidas, pero su presencia tiene una influencia corruptora. Cuando el fantasma usa magia para enfrentarse a lo que considera una amenaza para su ancla, cualquier Paradoja que sufra afecta al ancla antes que al mago fantasma. Las mismas personas y lugares que quiere proteger corren el mismo riesgo que el mago fallecido. Si el mago fantasma falleció violentamente, aquellos a los que protege pueden sufrir la misma suerte. Cuando un mago muere por suicidio, puede que convenza a otros para que se unan a él en la muerte. Irónicamente, el conflicto con el mundo exterior conduce al mago a destruir aquello que una vez amó. Un mago fantasma que permanezca sin ser descubierto pasa por este proceso de manera más lenta. Pese a todas sus buenas intenciones, una sombra más oscura procedente de la psique del fantasma lo obliga a destruir los mismísimos vínculos que lo sostienen y lo anclan. Las personas y los lugares que anclan al mago se degradan en polvo y locura.

La influencia corruptora de un mago fantasma es mucho más fácil de percibir para un mago vivo que para un buscador de lo sobrenatural que no ha tenido iluminación. Los mismos métodos que pueden destruir a un fantasma funcionan sobre un mago fantasma. Los magos espectrales poseen todas las cualidades (y algunos de los mismos rasgos básicos) que poseen los fantasmas, pero su magia es detectable por todos los medios que revelan a los magos mortales. Cualquiera que posea el mismo conocimiento oculto (o Arcano) que el mago fantasma puede reconocer su magia como lo que es (en vez de confundirla con los poderes de un fantasma). Los nigromantes pueden ver (usando el Arcano de Muerte) la influencia del fantasma sobre el mundo, incluyendo las personas y lugares a los que está anclado. Los magos no solo tienen la capacidad de detectar a los magos fantasmales, sino también de utilizar las contramagias necesarias para oponerse a ellos. La existencia de tales horrores es simplemente una señal de que la verdadera magia, como la verdadera maldad, no está limitada por la realidad que conocemos. La muerte misma no tiene por qué poner fin necesariamente al poder, y al peligro, de la magia.

Elton Owens (Fallecido)

Cita: *No puede ser tuya. No puede ser de nadie.*

Trasfondo: Los magos viven en dos mundos. Despertados a la magia, se enfrentan a fuerzas invisibles y peligros sobrenaturales. Sin embargo, deben seguir viviendo en el mundo normal y de vez en cuando se encuentran con personas que pertenecen a su vida anterior. Elton Owens estaba dividido entre esos dos mundos. Descubrió la magia no mucho después de enamorarse de una joven psíquica llamada Mellissa, una Proximus (Ver "Los Proximus: Herederos de la magia", página 273). Mellisa tenía mucha curiosidad sobre la vida que llevaba Owen, aunque este hacía todo lo que podía para protegerla de las terribles verdades que había descubierto sobre el mundo.

Las investigaciones de Elton sobre lo sobrenatural atrajeron la atención de una cábala de Videntes. Sus enemigos intentaron atacarlo a través de la mujer que amaba..., y lo lograron. Su cuerpo fue poseído durante una noche y lo usaron para espiarle, robarle y atacarle. Elton se defendió del ataque, e hirió a la mujer que amaba. Cuando se percató de que la habían dominado con magia, le sobrevino tal ataque de furia que rastreó el sanctasanctórum de sus enemigos y lo incendió. Tanto Elton como los Videntes perecieron en el fuego. Elton sigue guardando a la mujer a la que amó, asegurándose de que ninguna fuerza sobrenatural vuelva a hacerle daño. Es una lástima que Mellisa, como Proximus, sea atraída por lo sobrenatural...

Descripción: Elton Owens está anclado a tres cosas: La destartalada casa que compartía con Mellisa hace 50 años, el sanctasanctórum donde estudiaba, y a Mellisa. Mellisa tiene ahora casi 70 años y ha renunciado a su derecho de nacimiento como heredera de la magia. Elton aparece como el mismo hombre que era hace 50 años, esclavizado por las mismas pasiones avasalladoras que sentía cuando era joven y estaba profundamente enamorado. La misma rabia que sintió contra los Videntes que la violentaron ahora se dirige contra cualquier mago que se acerque a ella. Como ve el mundo a través de una visión distorsionada, Elton no confía en nadie.

Representación: Mellisa puede entrar en una historia de la misma manera que cualquier otro Proximus. Mediante su visión limitada, no solo puede descubrir fenómenos sobrenaturales, sino encontrar a un mago que se los explique. Su propia vida forma parte de un misterio mayor. Rara vez abandona su casa, pero sus habilidades psíquicas a veces la obligan a investigar aquello que no puede comprender, aunque haya renunciado a su uso. Cuando vuelve a su casa, no se percata de que está protegida contra las intrusiones sobrenaturales. De hecho, cualquier mago que se acerque a su casa corre peligro. Si un mago decide ayudar a Mellisa a investigar lo sobrenatural, se encontrará perseguido por Elton Owens. El amor del fantasma, así como sus celos destructores, es inmortal. Si Mellisa supiera que el fantasma de su amante causa dolor y sufrimiento, buscaría la forma de darle descanso.

Rango: 2
Atributos: Poder 3, Precisión 4, Resistencia 5
Voluntad: 8
Esencia: 15 (máximo 15)
Iniciativa: 7
Defensa: 4
Velocidad: 12
Tamaño: 5
Corpus: 10
Influencias: Fuerzas 2, Mente 4, Espacio 2

Númenes: Arcanos de Fuerzas, Mente y Espacio. Como en el caso de otros magos fantasma, las Influencias de este espíritu parecen conjuros de los arcanos del mismo nombre. Se emplea un punto de Esencia y se tira Poder + Precisión para "lanzar un conjuro". Cuando usa una de esas habilidades, el mago fantasma se arriesga a las Paradojas de la misma forma que un mago vivo.

Las tácticas más comunes de Elton incluyen deprimir a sus víctimas (lo que impone penalizaciones a las reservas de dados Mentales) y engañar a las mentes con alucinaciones (relacionadas con las escenas que condujeron a la violenta muerte del mago). Es particularmente hábil con las ilusiones relacionadas con el fuego.

Tabú: El fantasma no puede afectar directamente a sus anclas, aunque cualquier paradoja que normalmente le afectaría, afecta primero a sus anclas.

Guardianes de los templos

Los secretos del pasado han sobrevivido durante milenios, escudados por protecciones mágicas y obstáculos más mundanos. Ocultas a la humanidad, las ruinas atlantes contienen conocimientos y poderes largo tiempo perdidos. Hay templos remotos inaccesibles a todos menos a los exploradores más habilidosos, bajo las aguas, en cavernas ocultas, o en las cimas de las más altas montañas. Los templos atlantes no han sido hollados por varias razones, la menor de las cuales no es la presencia de los guardianes de los templos, seres vinculados a los lugares secretos de la tierra para guardar sus secretos.

Los príncipes atlantes, según se cree, crearon guardianes que vigilaran sus más grandes tesoros. Esos protectores eran inmunes a varias formas de magia, especialmente a las magias atlantes. (En términos de juego, los guardianes tienen contramagias formidables). Necios ladrones de tumbas y eruditos se han encontrado con la muerte por igual, o algo aún peor, por acercarse a los templos de la manera incorrecta. Los guardianes son capaces de alterar las mentes y almas de los intrusos, borrando todo recuerdo de lo que han visto, mutilando el poder mágico de un ladrón de tumbas, y destruyendo su cordura.

Los guardianes de los templos pueden asumir cualquier forma que les ordene su amo, pero la mayoría de las descripciones son sorprendentemente similares. Los magos con educación clásica a veces se refieren las leyendas atlantes contadas por Platón, y describen a los protectores en términos correspondientes a las



leyendas griegas. Los saqueadores de tumbas cuentan historias sobre perfectas estatuas de mármol que se materializan en las sombras a su alrededor, animadas y que avanzan hacia ellos. Los exploradores espirituales están en desacuerdo, describiéndolos como fuerzas elementales, tormentas de viento y agua. Los guardianes de los templos a menudo asumen formas relacionadas con su entorno, ya sea una momia tambaleante en una tumba egipcia o una bestia monstruosa en una montaña del Tibet. Aquellos cuyas mentes han quedado rotas por esas confrontaciones hablan de formas blasfemas que desafían toda razón: horrores cthónicos que no están sometidos a las leyes terrenales de forma o fisiología.

Se dice que ciertos signos mágicos y gestos permiten a los exploradores aproximarse a las ruinas atlantes de manera segura, pero pocos saben cuáles son esos signos. Las revelaciones están ocultas en libros perdidos, divulgadas por espíritus atlantes que han escapado a las limitaciones del tiempo (como los ananke, que se describen más adelante), o son descubiertas cuando el Despertar de un mago lo lleva más allá de la realidad terrenal. Las llaves de los templos a menudo son tan difíciles de dominar como las fórmulas esotéricas, y exigen paciencia y sacrificio a los aspirantes a ladrones de tumbas.

Todos los guardianes de los templos tienen tanto un aspecto físico como uno mágico. Si no se les puede engañar, deben ser destruidos de manera física y mágica. Si un templo está supervisado por una tonante estatua de piedra, el titán debe ser reducido a arenisca. Con el tiempo, sin embargo, el espíritu puede rehacer su forma material, por lo que un mago poderoso también debe tener los medios para contrarrestar esta magia de Espíritu o Materia. Las demostraciones de puro poder mágico no son la única manera de derrotar a un guardián. Entrar en un templo es un desafío que involucra tanto la astucia como la Gnosis. Un mago astuto puede engañar a un guardián para que lo acepte como un emisario atlante, si conoce los símbolos, señas, protecciones y comportamientos correctos. La contramagia de un guardián puede ser lo bastante poderosa como para poner a prueba a un archimago, pero una mente capaz de estratagemas dignas de Ulises puede tener éxito con engaños donde la magia vulgar fracasa.

Los magos se aprovechan de los signos y símbolos que han obtenido en sus investigaciones para engañar o retrasar a los Custodios del Templo, pero una vez que un templo ha sido saqueado, los espíritus tienen poderes que les permiten perseguir a los ladrones más allá de sus dominios. Los guardianes buscan artefactos y tomos robados y maldicen a sus poseedores. Casi todos los guardianes son capaces de invocar alguna forma de maldición (similar a la magia de Destino). Un saqueador de tumbas en busca de la fuente de la juventud puede verse condenado a contemplar, por ejemplo, cómo su carne se pudre y se deshace lentamente a lo largo de los siglos. (Los atlantes no carecían de un particular sentido de la justicia). Las leyendas hablan de muchos objetos malditos de ese tipo (que también se mencionan más adelante), pero los artefactos atlantes son particularmente peligrosos, ya que los espíritus de los templos continúan guardándolos mucho después de que hayan sido tomados. El conocimiento, en todas sus formas, nunca carece de un precio.

Como los Custodios del Templo han durado milenios, muchos creen que no pueden ser destruidos completamente. Si una generación encuentra la manera de derrotar a los guardianes, puede que los protectores regresen un año, o diez, o una generación después. Un buscador del conocimiento que crea que ha destruido a un guardián puede volver a encontrárselo cuando se rehaga, particularmente en el caso de que todavía posea el artefacto o conocimiento que robó. Y pese a eso, el conocimiento de los antiguos es tan valioso que los magos están dispuestos a correr el riesgo. Hay magos corruptos que, en su camino hacia el poder, avanzan tan rápidamente que ni los mismos dioses pueden destruirlos, pero muy a menudo, los guardianes de los templos profanados avanzan a la misma velocidad detrás de ellos.

Mirmidón marmóreo

Cita: *El conocimiento de los antiguos yace enterrado aquí. Y ahora te unirás a él en el sueño perpetuo.*

Trasfondo: En tiempos que se remontan a antes de la historia, un artesano atlante aplicó sus conocimiento de la magia al arte de la escultura. Combinando la mano de un artista con los rituales de un hechicero, creó cinco obras maestras a semejanza de criaturas míticas. La principal de todas ellas era una escultura de mármol, un cíclope gigante armado de tridente y escudo. Los hechiceros atlantes quedaron tan impresionados por ese constructo ocultista que lo escondieron dentro de uno de sus templos, donde sobreviviría al paso de los siglos. Entonces un archimago atlante lo consagró como guardián del templo, que protege armado con arsenal mágico.

Descripción: Esta estatua de dos metros y medio de alto representa un cíclope musculoso que lleva una toga blanca. Vigila un antiguo templo. Si alguien entra en sus dominios, tiene la tarea de matarlo rápidamente. Su habilidad con el escudo y el tridente rivalizan fácilmente con las del mayor guerrero del mundo.

Representación: El archimago que consagró este templo no quería que sus armas cayeran en manos de simples soldados. Solo un erudito podría entender cuándo es necesaria tal fuerza, por lo que solo un mago puede aprender los rituales que pacifican al guardián. Como en el caso de otros guardianes de templos, este protector es difícil de destruir usando solo habilidades marciales y poder mágico. Dentro del templo, la razón vence allí donde la violencia fracasa.

Rango: 2

Atributos: Poder 5, Precisión 5, Resistencia 5

Voluntad: 10

Esencia: 15 (máximo 15)

Iniciativa: 10
Defensa: 5
Velocidad: 18
Tamaño: 8
Corpus: 13

Influencias: Piedra 4. El Mirmidón puede moldear las estatuas que lo rodean para convertirlas en defensas. Cuando alguien entra en el templo, la estatua de mármol cobra vida. Puede sellar todas las salidas del templo en un instante y crear un efecto similar al de "Terremoto" de Fuerza 5 (página 149), que inflige daños por los escombros igual al número de éxitos (contra cualquier persona o casa que esté en un área predeterminada, según la descripción del conjuro).

Númenes: Contramagia (reserva de dados: 10). El guardián puede usar este Numen como contramagia refleja contra cualquier forma de magia, conjuros discretos incluidos. Se gasta un punto de Esencia y se tira Poder + Precisión. Si los éxitos del guardián igualan o superan a los del conjuro, el hechizo se anula.

Tabú: El Mirmidón fue esculpido por un archimago atlante cuyas obras maestras son legendarias. Un poderoso mago del Mysterium catalogó sus cinco obras principales, junto con los métodos que usó para encontrarlas y acercarse a ellas. Fragmentos de este conocimiento sobreviven en un oscuro tomo de alquimia del siglo XV. *Sobre los cinco metales de baja ley y sus significados* menciona de pasada cinco animales mitológicos, que en realidad son las formas de los cinco guardianes creados por el mago atlante. El conocimiento alquímico apenas tiene utilidad, pero un mago erudito podría percatarse de que algunos de los rituales pueden adaptarse para pacificar a los cinco guardianes de mármol. Al estudiar el libro, un mago puede aprender los gestos secretos y los rituales usados para oponerse a los colosos atlantes. (Una acción extendida de Inteligencia + Academicismo, dificultad de cinco éxitos por guardián. Si se saca con éxito, el guardián no puede contrarrestar los conjuros improvisados del mago).

Los ananke

El espacio y el tiempo no limitan a los maestros de la magia. En los tiempos que precedieron a la Historia, los atlantes encargaban a poderosos espíritus que llevaran a cabo su voluntad en el mundo, asegurando que sus creencias perdurarían tras la caída de la Atlántida, rituales elaborados creaban avatares que regresaban mucho tiempo después de que sus amos hubieran desaparecido. Cuando las profecías se cumplían y los peligros predichos aparecían, emergían los avatares predestinados. (En términos de juego, un nivel de archimaestría de Tiempo o Destino creaba los "activadores" para esas apariciones). Temiendo lo que podría ocurrir en el futuro, los profetas atlantes crearon servidores espirituales que descansarían hasta que se les necesitara, advirtiendo a los descendientes de la Atlántida de catástrofes mágicas inminentes. No todos esos profetas eran tan altruistas, sin embargo. Algunos crearon ese mismo tipo de espíritu para asegurarse de que sus visiones del mundo se hicieran realidad, en un vano intento por moldear el futuro mucho después de sus muertes.

Los magos de la antigua Grecia a menudo interpretaban esos avatares como los servidores de Ananke, diosa y madre de los hados. Debido a que tales avatares son conocidos y han sido vistos con posterioridad, las encarnaciones modernas comparten el mismo nombre. Como agentes de la profecía y el destino, los ananke buscan personas que tengan la capacidad de cambiar la realidad; magos que puedan cumplir juramentos largo tiempo olvidados y visiones perdidas en las nieblas del tiempo. Una vez que uno de esos avatares encuentre a un mago que cumpla los criterios cuidadosamente definidos (posiblemente uno bendito o maldito con el Mérito Destino), la mismísima presencia del ananke altera el destino alrededor de ese artesano de la voluntad. El cumplimiento de profecías y la llegada de catástrofes se hacen inminentes.

Como los dioses de los mitos griegos, los ananke pueden adoptar forma humana, a menudo con manifestaciones de belleza sobrenatural. Sus ropas y aspecto les permiten caminar entre los mortales, pero su estado Crepuscular impide que todos excepto aquellos que han recibido la iluminación mágica sientan su presencia o los vean tal y como son. Cuando los ananke hablan con el mago que han elegido, su discurso puede parecer anacrónico, profético, moderno y cínico, dependiendo de sus caprichos. El ananke da su advertencia y recita los detalles crípticos de antiguos augurios para preparar al oyente. Si el mago es verdaderamente afortunado, el avatar trabaja junto a él, otorgándole poderes o habilidades temporales para evitar la catástrofe. El mensaje de un ananke puede advertir sobre el regreso de antiguos peligros, como sectas de Proscriptores Timori, acamoth, o Encadenados. Sin embargo, por muy benevolente que pueda parecer el ananke, su misma presencia fuerza a los sucesos predichos a ocurrir. Lo mejor que puede hacer un mago es tratar de minimizar los daños y sobrevivir a ello.

Los ananke no pueden evitar ser lo que son y hacer lo que hacen. Por su naturaleza, reforman la realidad a su alrededor. (Los magos versados en Espíritu saben que la Influencia de un espíritu puede alterar el mundo de manera similar). Un ananke aparece ante su mago elegido para anunciar que un suceso ocurrirá, y no presta demasiada atención a si el mago quiere que ocurra o no. Como heraldos y guardianes de profecías, todo lo que rodea al mago queda atrapado en el drama. El mago debe servir de testigo de forma que un alma iluminada pueda ver que la profecía se ha cumplido. Los desconocidos pueden convertirse súbitamente en amantes, los cobardes en guerreros, y los espectadores se olvidan del tedio cotidiano para desempeñar su papel en la escena. Los Durmientes no son conscientes de esta magia, pero los Despertados la sienten y pueden reaccionar a ella. La influencia (e Influencia) del ananke rescribe a las personas y lugares para que se ajusten al curso de los sucesos. Entonces el mago deberá vérselas con las consecuencias.

Los avatares del Destino son difíciles de afectar de manera directa. Todos los ananke tienen una resistencia innata a aquella magia de Destino y Espíritu que podría alterar sus verdaderas naturalezas o la forma en la que el destino se somete a su poder. La archimaestría atlante los activó y son imparables. Pese a esto, algunos magos despiadados a veces intentan "matar al mensajero": un acto necio que puede sustituir el papel del mago por el de otra víctima en el drama. Un ananke vengativo no necesita atacar a un mago que lo amenace con simple violencia. El destino, las coincidencias y los mismos hados son mucho más crueles.

Las visiones de la ira de un ananke han inspirado a soñadores y profetas, y aparecen en el arte, la literatura y la poesía. Las visiones más drásticas están entretejidas en los textos de antiguos grimorios, el conocimiento oculto de sociedades sagradas y los rituales de las sectas. El mago afectado se encontrará en el centro de un huracán, o aplastado por esa misma fuerza si se niega a aceptar su papel. Hasta donde se sabe, ese podría ser el precio que paga el mago por rehacer la urdimbre de la realidad. Un mago que haya pasado toda una vida hilando y deshilando el tapiz del mundo para sus fines personales puede verse atrapado en esos mismos hilos.

El legado del ananke

Cita: *Este ha sido elegido. Ese vivirá. Otros deberán morir para que este viva. El sacrificio es el verdadero significado del amor.*

Trasfondo: Antes de que la escalera atlante se quebrara, un antiguo mago se percató de que su mundo peligraba. Debido al amor que sentía por sus siete hijos, quiso asegurarse de que sus descendientes heredaban su poder mágico: un legado que quería que se cumpliera por muy terrible que fuese el precio a pagar. Mientras las profecías de otros profetas anunciaban el fin de una era, este atlante predijo correctamente que un descendiente con su misma apariencia heredaría su magia. En sus últimos días, usó los restos de su poder para convocar a un ananke, un avatar del destino que haría que su deseo se cumpliera. La caída de la Atlántida obligó a este espíritu a caer en letargo. Ahora ha despertado en el mundo moderno para cumplir con la profecía atlante.

Descripción: En tiempos que precedieron a la historia, el atlante engendró siete hijos con siete esposas. El ananke que invocó puede tomar la apariencia de las siete mujeres. No sabe qué linaje de sus descendientes ha sobrevivido hasta el día de hoy, pero puede adoptar las siete formas mientras busca a los descendientes del hechicero. Todas las formas son de una belleza increíble, ya que representan visiones idealizadas de las mujeres que el mago amó. Como parte del legado, el ananke debe escoger a un mago que posea una belleza y un encanto ultraterrenos (Presencia 5). El ananke y el heredero se parecen entre sí como madre e hijo, o madre e hija. El patriarca de este linaje tenía el suficiente dominio de Mente para seducir a siete de las mujeres más atractivas de la Atlántida. Esta misma maestría la hereda su descendiente.

Representación: El amo del ananke tenía gusto por la belleza y una completa falta de compasión por los demás. Mediante Mente, usó y desechó a las personas según le convenía manipular sus emociones. Este ananke se acercará a un mago que tenga un destino asociado de algún modo a la profecía atlante

(un destino del tipo que involucre romance, amor, belleza o una mujer atractiva). Las circunstancias exactas no tienen por qué ser las mismas, siempre y cuando el mago elegido tenga presentes esos temas en su vida. Una vez encontrado el mago, el ananke aparece y le habla de su búsqueda de un heredero de un antiguo linaje, que se parece a una mujer que el mago atlante amó. No podrá descansar hasta que encuentre al heredero.

Una vez que este heredero de la magia atlante sea descubierto, las cosas cobran un aspecto más oscuro. El ananke debe ayudar a su mago elegido a "heredar" el conocimiento mágico de su ancestro, lo que interpreta como que debe ayudar a este heredero a conseguir una posición de poder en la comunidad de los Despertados. Según el avatar vaya cambiando de aspecto para lograr sus fines, la cábala deberá percatarse de la manera que su amo usó y descartó a sus amantes en su tiempo. Como fue una concepción errónea del amor lo que creó al ananke, la hechicera que ha encontrado sentirá la tentación de usar y descartar a sus pretendientes su camino al poder. La gente corriente cae enamorada de ella, y se destruye a sí misma para ayudarla en la forma que ella considere adecuada.

Rango: 3

Atributos: *Poder 6, Precisión 5, Resistencia 5*

Voluntad: 11

Esencia: 20 (máximo 20)

Iniciativa: 11

Defensa: 5

Velocidad: 16

Tamaño: 5

Corpus: 10

Influencias: Amor 3

Númenes: Destino 5. Como avatar del Destino, los númenes del espíritu parecen conjuros del Arcano del mismo nombre. Para "lanzar un conjuro", debe gastar uno de Esencia y hacer una tirada de Poder + Precisión . Cuando usa una de esas habilidades, el ananke no corre riesgo de atraer Paradojas.

Contramagia (reserva da dados: 11). El ananke puede usar este Numen como contramagia refleja contra las magias de Destino y Espíritu (conjuros discretos incluidos) que tengan como objetivo al espíritu o que se usen para interferir con su misión. Se gasta uno de Esencia y se tira Poder + Precisión. Si los éxitos igualan o superan a los del conjuro, el conjuro se anula.

Tabú: El mago atlante tenía una concepción retorcida de lo que es el amor, pues creía que solo puede expresarse mediante el sacrifico desinteresado. El ananke que creó no puede afectar a nadie que esté verdaderamente enamorado de otra persona, ya que esa emoción revela que las motivaciones del ananke son solo una sombra del verdadero amor.

Genius territorialis

Una ubicación física es más que simple materia, al menos para los magos y chamanes. Las almas iluminadas pueden sentir la resonancia de un lugar, influenciada por los sucesos que tuvieron lugar allí, la gente que vivió en él, o las poderosas emociones que allí se dieron. Sea un área reducida donde tuvo lugar una atrocidad o una vasta ciudad de dramática historia, cualquier ubicación física puede tener un aura o reflejo espiritual que revela su verdadera naturaleza y su historia. Algunos lugares llevan tanto tiempo habitados o definidos por tales extremos emocionales que lentamente ascienden a la consciencia. *Genius territorialis*, es el nombre con que se conoce al espíritu o consciencia de un lugar. Es una gestalt (o espíritu colectivo) que representa a las almas de las incontables personas que vivieron y murieron allí. El espíritu existe en la forma de un *genius territorialis* (a veces llamado *genius loci*, el espíritu del lugar, no confundir con un locus espiritual, lugar que genera Esencia).

El sentido de la identidad propia del espíritu es tan fuerte que se resiste a cualquier intento de redefinirlo alterando su ubicación. Cuando una cábala intenta cambiar la realidad en un área grande cerca de un *genius territorialis* (como cuando los magos consagran un Dominio o usan magia Cardinal para crear un Sagrario) el *genius territorialis* se resiste. Su respuesta más inmediata es vengativa, recreando sucesos del pasado, convocando espíritus, saboteando estructuras o rescribiendo recuerdos. Los artesanos de la voluntad no son los únicos en peligro frente a un *genius territorialis*. Sucesos misteriosos pueden perseguir a cualquiera que intente cambiar drásticamente uno de esos lugares. Ocurren accidentes que causan daños a la maquinaria. Los edificios se derrumban. La misma tierra se abre. Los animales se lanzan contra los intrusos.

Cuando se ofende a un *genius territorialis* o se intenta cambiar su naturaleza, este se ve obligado a usar sus Númenes para recrear su identidad. Una casa encantada es el ejemplo clásico, recreando sucesos horribles y el sufrimiento humano mucho después de que sus habitantes hayan desaparecido. Los investigadores ingenuos a menudo están convencidos de que hay fantasmas que vagan por los pasillos de un *genius territorialis*, pero en realidad la ubicación consciente usa Númenes para invocar terrores, crear ilusiones y hacer que las paredes supuren sangre. Enfrentarse a esta maldad es más que el clásico enfrentamiento contra un único fantasma. Un mago que quiera acabar con la maldad no solo tiene que cambiar a los espíritus que habitan la casa, o ala casa misma. Tiene que cambiar la misma naturaleza de la realidad alrededor de la casa, una hazaña de no poca valía.

Cualquier lugar con una historia influyente, una era de esplendor donde estaba vivo con el espíritu de la época, tiene el potencial de convertirse en un *genius territorialis*. Un lugar sagrado o un edificio consagrado puede crear sucesos milagrosos que convenzan a los magos de que las deidades o poderes a los que representa son reales, debido a que los peticionarios y adoradores que una vez acudieron allí reafirmaron esa creencia en incontables ceremonias. Un lugar histórico donde tuvo lugar un suceso importante puede recrear aspectos de ese suceso. Los *genius territorialis* con los Númenes apropiados pueden convencer a aquellos que suponen una amenaza para este de que se hayan en otro época, en la que el tenía todo su esplendor.

Algunos lugares históricos son capaces de manifestar avatares que encarnan épocas pasadas. Si bien puede que los Durmientes no se percaten de esos espíritus como anacronismos, los magos tienen más posibilidades de percatarse de lo que representa la persona con la que están hablando, por ejemplo, un tipo de turista que visitó el lugar miles de veces, un fanático que lo protegía, un pervertido que cometió allí una atrocidad, o una víctima que murió en ese lugar. Un investigador sobrenatural puede acabar con esas ilusiones creyendo que ha purgado algún tipo de presencia fantasmal, pero el avatar es simplemente una marioneta controlada para beneficio del *genius* detrás de este. Se dice que ciudades enteras pueden contener *genius* territoriales durmientes, que despiertan cuando aparecen amenazas titánicas contra la realidad. Es tales caso, un avatar puede aparecer como un mago humilde o menor, pero dotado de poder por las creencias y la fuerza de los millones de almas que vivieron y murieron allí.

En términos de juego, un *genius territorialis* no necesita estadísticas que representen su estructura. Se comporta más bien como un espíritu vinculado a una ubicación geográfica. Sus rasgos más importantes son los Númenes que puede obrar, junto con las tácticas que emplea cuando se siente amenazado. No se puede "matar" de verdad a la ubicación, solo redefinirla de forma que tenga empatía a un tipo diferente de atmósfera, emociones o estilo de magia. Cuando esto ocurre, la ubicación pierde su consciencia y los fenómenos desaparecen. Los moralistas argumentan que esta transición es igual a un asesinato, ya que creen que el *genius* posee un alma (desde su punto de vista). Otros justifican la dedicación de un *genius territorialis* como simple supervivencia, autodefensa, o simplemente como parte en una campaña más grande por estabilizar la realidad.

La Cabaña abandonada del Lago

Cita: (Sonido de algo que se mueve en el sótano. Pasos corriendo escaleras arriba. Un grito que resuena en la noche. Un cuerpo que cae por las escaleras).

Trasfondo: Al lado de un lago, una secta chamánica llevó a cabo ritos secretos durante generaciones. Cada año, en las mismas fechas, el grupo recorría sombríos caminos hasta una fuente de poder mágico. Los rituales preservaban el nexo de poder, hasta un que mago rival destruyó a la secta y se apropió del territorio. Construyó una cabaña en ese mismo punto, donde estudió en retiro durante décadas. Con los años, aprendió a imponer su voluntad a los espíritus de la tierra, envenenando la Esencia. En vez de continuar con los mismos ritos chamánicos que santificaban la tierra, atraía víctimas hasta su casa, donde torturaba sus cuerpos y destruía sus almas. Su vida de maldad terminó con una terrible magia malograda: una Paradoja de tal nivel que manifestó una entidad abisal. Y aun así, la tierra recuerda la perfidia de ese mago.

Descripción: Por el día, este calvero en el bosque parece sereno, tan calmado como las transparentes aguas del lago. De noche, el calvero parece mucho más

siniestro. La luz de la luna hace juegos chinescos de apariciones misteriosas, y se puede oír débilmente en la brisa el sonido de cánticos. Siete maestros chamanes yacen enterrados aquí, junto con más de una docena de víctimas inocentes que mató el invasor. El calvero todavía posee un débil Sagrario (nivel uno), pero el *genius territorialis* que lo rodea ha sido corrompido.

Hay una cabaña en el centro del calvero, pero hace mucho que está abandonada. Debería haberse derrumbado de pura podredumbre, pero los actos de atrocidad cometidos allí han despertado a... algo... dentro de la casa. Varias personas han intentado restaurarla, o al menos vivir en su interior, pero nadie ha logrado sobrevivir más de una semana. Las autoridades han investigado durante el día. Extrañamente, no han encontrado ningún cuerpo.

Representación: Varios casos de personas desaparecidas conducen a esta cabaña. La leyenda local habla de un eremita excéntrico que construyó la casa hace cosa de un siglo. Pero no hay registros de la sociedad secreta que preservó la tierra antes de eso. Cualquiera con Visión de magos puede sentir que hay un Sagrario cerca, pero su resonancia ha sido corrompida por el sufrimiento y los sacrificios humanos. Cualquier mago que pase la noche en la cabaña se ve atormentado por visiones, incluyendo escenas de tortura, fragmentos de rituales chamánicos y vislumbres de muertes horrendas. Una cábala de magos podría intentar reclamar la tierra, pero para ellos tendrían que derrotar al *genius territorialis.*

Rango: 4

Atributos: Poder 10, Precisión 7, Resistencia 7

Voluntad: 17

Esencia: 25 (máximo 25)

Iniciativa: 7

Defensa: 7

Velocidad: No aplicable

Tamaño: 30 (cabaña)

Corpus: 27

Influencias: Cabaña 5. El *genius territorialis* puede usar su influencia para rehacerse a sí mismo exactamente como era cuando obtuvo consciencia. La cabaña puede ser destruida, pero a menos que alguien consagre o exorcice el terreno, la cabaña se reconstruye

Númenes: Compulsión, Fantasmagoria, Posesión, Aterrorizar, Telequinesia.

Tabú: Añade dos dados a cualquier tirada de conjuración por magia de Espíritu en el calvero,

Mortales

Aunque algunos magos consideran a los humanos como ovejas o ganado, amontonados en sus corrales (que las ovejas llaman "cubículos de trabajo"), algunos de ellos, más de los que parece, pueden sorprender incluso al más arrogante de los magos. La mayoría de ellos son Durmientes, pero algunos son Sonámbulos capaces de ver y recordar actos de magia.

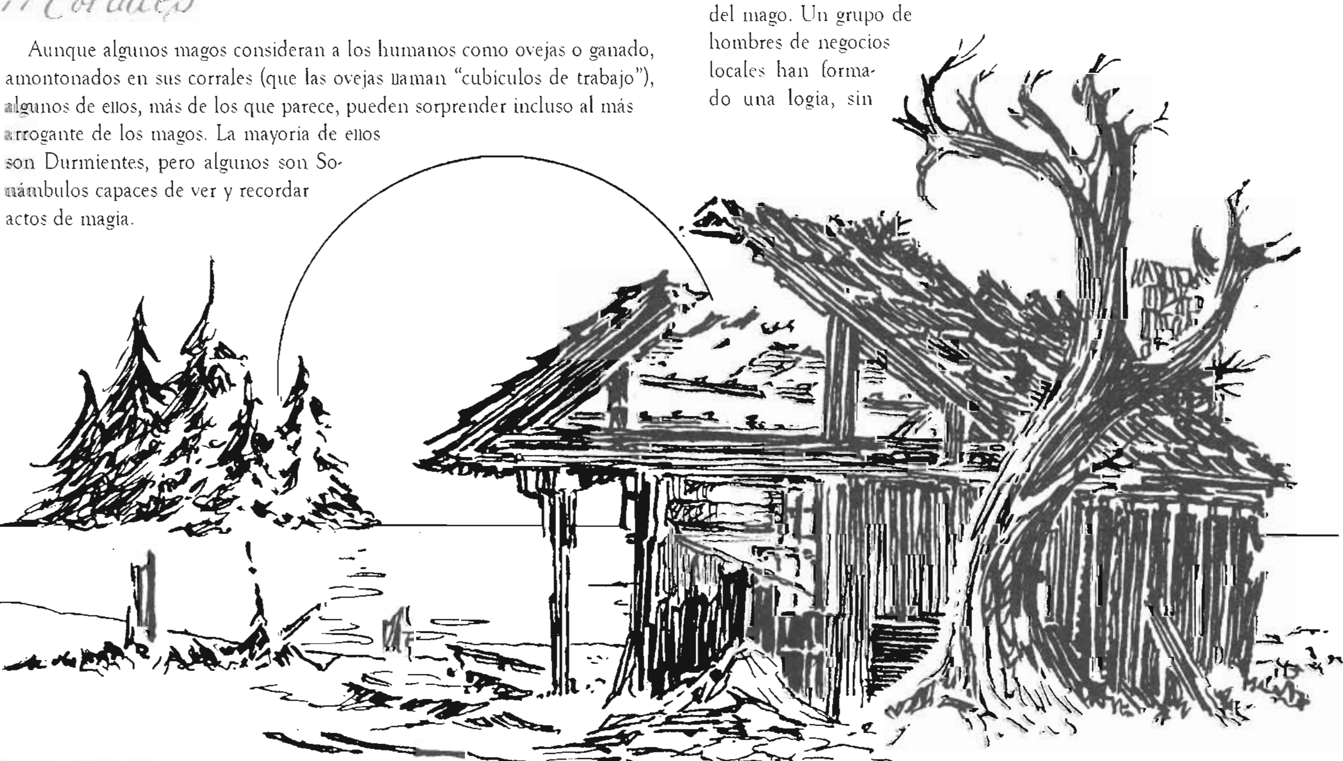
Cautiverio humano

Las criaturas sobrenaturales, los magos Despertados y las personas de voluntad poderosa tienen impacto sobre el mundo. Poseen una gran resistencia ante aquellos que podrían usar poderes sobrenaturales para controlarlos o manipularlos. Unos pocos mortales tienen otras defensas contra la magia y lo sobrenatural también, tales como las intuiciones de un médium, el instinto de un cazador de fantasmas, o los dones de una herencia mágica (así como los Méritos Sentido invisible y Sentido del peligro).

Así como hay mortales que son resistentes a la magia de manera innata, otros son débiles ante esta. Las leyendas y las teorías se esfuerzan por explicar por qué existen esas almas más débiles. Quizás porque sus vidas están vacías y necesitan sentido desesperadamente. Puede que porque hace mucho sus antepasados fueran una casta servidora que obedecía a una orden atlante degenerada. Los cínicos afirman que el "mundo moderno" ha extraído la voluntad de esas víctimas por completo, reduciéndolos a zombis de las empresas y consumidores compulsivos carentes de espiritualidad. O posiblemente, como temen algunos, hay entes sin alma en medio de la humanidad que se hacen pasar por seres humanos. Sea cuál sea la razón, algunas personas son débiles ante la magia y son fácilmente esclavizados por los conjuros de Mente y Destino. Son peones particularmente útiles en los conflictos entre órdenes mágicas, siempre que los magos no tengan escrúpulos morales a la hora de usarlos a su antojo.

Las malignidades sobrenaturales que requisen anfitriones humanos son atraídas por estos cautivos, o poseen poderes para encontrarlos. Los acamoth, los magos goéticos e incluso los ananke pueden usarlos en su provecho. Los Videntes del Trono son particularmente expertos en controlar cautivos. Cuando los Exarcas deben intervenir directamente en el mundo, según se dice, empiezan por apoderarse de los crédulos y aquellos de voluntad débil. Los magos más radicales racionalizan ese control afirmando que algunos humanos poseen almas incompletas, o que solo aquellos que han despertado poseen almas completas. Por tanto, la seguridad o la supervivencia de un cautivo son menos importantes que los planes de los dignos. Los círculos de Videntes y fuerzas sobrenaturales pueden coordinar grandes grupos de cautivos, revelando su intervención solo cuando los complejos preparativos están terminados.

Si un mago está paranoico, puede que sospeche que todo aquel con que se cruce en la calle trabaja para poderes ocultos. El hombre solitario que vive enfrente de su sanctasanctórum en el centro de la ciudad ha estado anotando las horas de entrada y salida del mago. Un grupo de hombres de negocios locales han formado una logia, sin



darse cuenta de que sus escarceos con lo oculto han convocado espíritus que los poseerán. Un grupo religioso que se reúne en la universidad tiene una visión deformada sobre la naturaleza de la realidad, y considera a la cábala del mago una amenaza para su causa. Temerosos de las conspiraciones, los hechiceros buscan patrones en los comportamientos humanos inusuales, con la esperanza de poder desvelar una red potencial de cautivos al servicio de sus enemigos antes de que estos ataquen.

Un solo cautivo no es una amenaza para ninguna cábala, pero los planes que involucran a los humanos normalmente coordinan a muchos. Actúan como los ojos y oídos de sus amos ocultos, buscando indicios de actividades sospechosas en sus vidas diarias. A veces varios de ellos actúa conjuntamente para mover algo físico (un objeto, una Reliquia, un arma...) de un lado de la ciudad al otro, pasando de mano en mano de un conspirador a otro. Pueden llevar a cabo sacrificios menores, marcar edificios con símbolos arcanos, disponer las cosas para el sacrificio adecuado para invitar a un espíritu, o simplemente vigilar las actividades de sus enemigos para encontrar puntos débiles. Hay poderosos seres sobrenaturales que pueden obrar a través de grupos de cautivos, poniendo en marcha las partes menores de planes que en definitiva serán ejecutados por otros seres. Detectar las actividades de un cautivo es suficiente para despertar sospechas, pero las actividades crípticas de una secta puede que solo tengan sentido cuando se revele el patrón colectivo mayor.

Un equipo de cautivos coordina sus acciones de formas que no son inmediatamente evidentes. Sucesos aparentemente sin relación tienen un papel en una conjura cuidadamente planeada. Un desconocido puede pinchar las ruedas del coche de un mago en un momento, y otro puede ofrecer su ayuda al siguiente. Mientras el mago está distraído, un tercero abre la puerta del coche y roba el tomo encuadernado en cuero del asiento delantero, o deja una nota amenazante bajo el limpiaparabrisas. Cuando se les hace frente, los cautivos nunca comprenden realmente por qué hacen las cosas que hacen, volviendo a menudo a su estado normal de conciencia cuando los magos los interrogan o los escudriñan. Los ataques físicos y la intimidación pueden detenerlos, pero también hacen que la gente llegue s sospechar de la cordura del mago a los ojos de la gente normal.

Los cautivos son armas peligrosas, ya que son manipulados por la magia, pero no son conscientes de cómo funciona sobre ellos. De hecho, como cualquier otro durmiente, pueden interferir con la magia simplemente siendo testigos de ella. Cuando los Exarcas o sus lacayos sospechan que hay magia en acción, mover uno o dos cautivos sobre el tablero para que hagan de observadores puede interferir con los conjuros de un mago. Si las fuerzas sobrenaturales que habitan en un cautivo son especialmente poderosas, puede que otorguen fuerza o velocidad sobrenaturales al esclavo. Normalmente, esto quema el propio poder del cautiverio, sometiendo al cautivo a tal demostración de poder mágico puro que su propia Incredulidad se contra los conjuros que lo mantienen en la esclavitud, pero no antes de que haya intentado algo suicida en pos de los objetivos de su amo. Se rumorea que en los escalafones superiores de los Videntes del Trono, los cautivos se usan y descartan con frecuencia, borrando mentes y alterando recuerdos para cubrir sus rastros.

Los magos pueden buscar activamente señales de que una persona está siendo manipulada o controlada mediante magia, pero cuanto más poderosos sea un adversario, más difícil será discernir su influencia. Las fuerzas verdaderamente malignas no actúan en secreto. Son tan directas en su manipulación que un mago puede detectar a un cautivo simplemente mirándolo. Habiendo sucumbido por completo a las mentiras de nuestro mundo, los desesperanzados y los carentes de alma ejecutan la voluntad de sus amos invisibles.

Los Proximus: Herederos de la magia

Unos poquísimos especímenes de la humanidad han sido manipulados por la magia de Vida de tal forma que los encantamientos residen en su mismísimo ADN y son heredados por sus descendientes. Algunos, aún más escasos, puede que posean un linaje relativamente puro que se remonta a la Atlántida. Hace milenos, sus ancestros practicaban la magia abiertamente, y ese potencial duerme en su sangre. Hay infinidad de términos que describen a las gentes con ancestros mágicos: feéricos, clarividentes, soñadores, espirituales, o simplemente un poco "raros". Incapaces de adaptarse por completo al mundo moderno, esas gentes tienen sueños que no comprenden plenamente. Soñadores atormentados susurran historias de una antigua civilización que no existió, al menos para aquellos ignorantes de la magia. Si se les da la formación suficiente, esos herederos tienen el potencial de ver la magia como lo que realmente es.

Esos mortales dotados, llamados Proximus (singular y plural) son los "Sonámbulos": Humanos que son conscientes de cierta manera vaga de la existencia de la magia, lo suficiente para permitirles contemplar actos de magia públicos. Los magos los encuentran de vez en cuando, y los reclutan para sus planes y conjuras. (Los Proximus pueden aparecer como Aliados o Contactos en términos de juego, o ser Criados Sonámbulos.) No todos los guardias o asistentes de un sanctasanctórum son magos Despertados. Los Proximus reclutados a menudo trabajan en el mantenimiento de los sanctasanctórums, con la esperanza de obtener respuestas sobre sus sueños, a cambio de protección ante fuerzas invisibles, y por la oportunidad de aprender sobre lo sobrenatural.

Las leyendas abundan en explicaciones sobre los orígenes de esas herencias mágicas. Hay historias persistentes sobre los Guardianes del Velo y sus intentos eugenésicos de producir "líneas puras" para la aptitud mágica. Las historias románticas hablan de hermosas mujeres seducidas por entidades feéricas para que su herencia mágica perdure. Místicos eremitas entrenan a generaciones de artistas marciales. Los nigromantes rastrean las reencarnaciones de viejas almas de generación en generación, con el conocimiento de que personas completamente normales en este mundo puede que hayan estado en presencia de ángeles, demonios o hechiceros en otras encarnaciones. Incluso en el caso de que los Proximus no sean reclutados y enseñados por magos, se sienten atraídos por los sucesos sobrenaturales, ya que de forma natural anhelan comprender el mundo oculto que los ha aceptado de manera parcial. Muchos insisten en recibir instrucción o explicaciones de los magos (cuando pueden identificar a artesanos de la voluntad), pese al hecho de que no poseen la capacidad de obrar magia. Incluso un Proximus sin entrenamiento puede ser capaz de reconocer la importancia mágica de un mago... el tipo de atenciones que pueden resultar en indiscreciones sobre la vida del hechicero. En escasísimas ocasiones, un Proximus puede Despertar, pero la magia rara vez es capaz de predecir si eso puede ocurrir o cuándo.

En todos los demás aspectos, los Proximus son gente corriente. Han visto lo suficiente o sospechan lo suficiente para tener la intuición (quizás junto con la Habilidad de Ocultismo), de que hay un mundo oculto. Y pueden presenciar magia sin aumentar el riesgo de Paradojas. En todos los demás aspectos, son demasiado humanos. Son tanto un recurso como una obligación, a menudo exigiendo ayuda a cambio de sus descubrimientos o de los servicios que puedan prestar. Cuando son descubiertos, los Proximus son vigilados cuidadosamente por las órdenes, por si sus dones pasan a otra generación. Su herencia los ha bendecido con visión. Sus destinos los harán encontrarse con la magia una y otra vez, para bien o para mal.

Nuevos Méritos

Sonámbulo (●●●●)

Prerrequisito: Mortal (no sobrenatural)

Efectos: Tu personaje no está completamente Dormido: la Aquiescencia no lo afecta completamente, y no es susceptible a la Incredulidad. Puede presenciar magia improbable o vulgar sin aumentar la probabilidad de Paradojas.

Solo los personajes mundanos, mortales, pueden tener este Mérito. El momento crucial en que se transforman o son transformados en seres con habilidades sobrenaturales el Mérito queda eliminado.

Proximus (●)

Prerrequisito: Sonámbulo.

Efectos: Tu personaje tiene una herencia mágica. Puede que uno de sus ancestros haya sido encantado de manera permanente con magia de Vida, o que haya encontrado a un espíritu u otra entidad sobrenatural que lo encantó de forma que su progenie tuviera un toque de magia. Puede que proviniera de un largo linaje de magos Despertados, una herencia que parece destinada a reproducirse en cada generación. Los Proximus son valorados por algunos magos porque se cree que tienen mayores probabilidades de despertar que los Durmientes comunes, pero a veces los magos los ven como molestias y cargas.

Solo los personajes mortales y mundanos pueden tener este Mérito. En el momento en que se transforman o son transformados en seres con capacidades sobrenaturales, el Mérito queda eliminado.

Cazadores de brujas

La naturaleza humana nos impulsa a temer aquello que no comprendemos. En los Tiempos de la Quema, decenas de miles murieron en la hoguera como respuesta a esos miedos y sospechas de brujería. Desde los tiempos de la Inquisición, los magos han aprendido las consecuencias de la indiscreción, manteniendo su verdadera naturaleza oculta a la gente normal que no comprendería. La Incredulidad obra para ocultar los actos de magia... pero a veces la gente temerosa ven cosas que no pueden comprender. Cuando ese miedo es lo suficientemente fuerte, se alzan y luchan.

Los verdaderos cazadores de brujas son muy escasos. Después de todo el acto de perseguir y matar a sangre fría a otro ser humano es una empresa que no se ha de tomar a la ligera. Un cazador de brujas no tiene por qué matar a su presa, sin embargo. La mayoría exhibe el mismo comportamiento que uno esperaría de cualquier individuo intolerante y de mente estrecha. Las amenazas y la intimidación son más fáciles de llevar a cabo que los actos de violencia. Sabotear el coche o destrozar el hogar de alguien debería bastar para hacer que ese alguien "diferente" se vaya. Si eso no funciona, la confrontación puede llegar a la violencia.

El mismo hecho de que un cazador de brujas vigile de cerca a un mago aumenta las probabilidades de que sea testigo de un acto de magia... o de que un mago a la defensiva esté dispuesto a usar uno. Aquellos que ignoran la existencia de la magia encuentran otras razones para odiar a la gente, incluyendo los estereotipos usuales de raza, género, etnia, política y origen. Los fanáticos religiosos puede que incluso afirmen tener pruebas de la presencia de un adversario satánico en medio de su grey, pidiendo a aquellos de mentalidad parecida que se protejan de ello. Los cazadores de brujas más peligrosos se organizan, encuentran a otros mediante grupos religiosos, páginas Web, grupos de estudio, clases o incluso milicias de tamaño reducido. Si un fanático puede convencer a otras personas de mentalidad parecida de que se unan a él, el peligro de verse descubierto puede ser casi tan peligroso como la amenaza de violencia.

Cuando alguien encuentra lo sobrenatural de forma repetida, el odio puede volverse obsesión. Mucha gente que se autodenomina cazadores de brujas tiene el instinto necesario para seguir y observar a otros, pero prepararse para la violencia directa exige una voluntad mucho más considerable.

Al principio, el cazador de brujas usa armas simples: una palanqueta, un bate de béisbol u otro objeto que tenga peso en sus manos. Es suficiente hasta que está listo para obtener armas más letales, y practica en el campo de tiro, o se pone en forma para el enfrentamiento. La mayoría de los cazadores de brujas tiene entrenamiento básico de combate, y solo los individuos realmente obsesionados son capaces de reunir el suficiente conocimiento ocultista para entender a lo que se enfrentan. Con el tiempo, el entrenamiento y la obsesión los hacen progresivamente más peligrosos.

Otras amenazas

El peligro no aparece solo bajo la forma de seres de carne o espíritu. Los objetos y lugares también pueden ser problemáticos o incluso mortales. Esos son, quizás, los tipos de amenaza menos esperados, aunque la Visión de mago puede alertar a un hechicero sobre el peligro que acecha en un lugar, pero puede que no le advierta sobre un objeto maldito.

Reliquias

Las Reliquias son objetos únicos originarios de los Reinos celestes. Literalmente, no pertenecen a este mundo. Los magos pueden imitar sus poderes con el conjuro de Cardinal 3 "Imbuir objeto" (página 185), pero no es lo mismo. La resonancia de una Reliquia siempre es especial, un rastro del reino del cual proviene. Los magos creen, pero no pueden demostrar, que esos objetos pueden revelar secretos sobre sus reinos de origen al estudioso que los examine y estudie durante largo tiempo.

Más adelante se describen unos cuantos ejemplos de Reliquias, conocidos en la historia de los Despertados, cuyas leyendas y anteriores dueños están registrados en ciertas bibliotecas (y por tanto accesibles con el suficiente ingenio o estudio).

La moneda del rey de los bufones (Reliquia ●●●●)

Durabilidad 6, Tamaño 1, Estructura 7

Capacidad de Maná: 11 máximo

Esta moneda de plata está acuñada con el rostro señorial de un rey. Pero en vez de una corona, lleva el gorro de un bufón medieval. En el otro lado hay una imagen de dos varitas cruzadas con una llama en medio. Muchos creen que esta moneda es originaria de Arcadia, aunque nadie puede determinar si es simplemente la plata la que proviene de allí o fue acuñada allí.

Quien porte la moneda en su persona obtiene los beneficios del conjuro de Destino 1 "Flujo cuántico" (página 126), permitiéndole emplear tiempo en "apuntar" una acción para contrarrestar cualquier penalización de dados (hasta tres dados, máximo).

Los anteojos del conde Amaury (Reliquia ●●●●)

Durabilidad 4, Tamaño 1, Estructura 5

Capacidad de Maná: 11 máximo

Este par de antiguos anteojos tiene dos lentes fabricadas con un cristal claro originario del reino de Éter. Permiten al usuario de los anteojos ver muy lejos, ya que contienen un poder que simula los efectos del conjuro de Espacio 2 "Escudriñar" (página 191). El usuario simplemente tiene que dar un golpecito con el dedo a las lentes para activar el poder, y se tira Gnosis + Espacio, tirada modificada por la conexión empática del mago con la persona o lugar que desea ver. La duración es de concentración. Una vez que el mago cesa de concentrarse, los efectos duran un turno más y luego expiran (a menos que se añadan factores adicionales de Duración durante la activación).

La marca de Qazalak (Reliquia ●●●)

La marca de Qazalak es un tatuaje, aunque no uno que se inscriba en el cuerpo de la manera normal. En realidad es un objeto que puede ser desprendido de un cuerpo y puesto en otro; como una tira de cinta adhesiva. El portador debe cederlo voluntariamente para traspasarlo; no puede tomarse por la fuerza, aunque se puede dañar su Estructura mediante daño letal o agravado, lo que hace que el portador sufra una cantidad igual de daños en puntos de Salud. Los atacantes sufren una penalización de -4, sin embargo, suponiendo que puedan ver el tatuaje (-5 si está oculto bajo la ropa, pero tiene alguna idea de dónde está). La Reliquia continúa funcionando hasta que todos sus puntos de Estructura son destruidos.

La Marca es una extraña espiral espinosa con una insinuación de un rostro del tamaño de un dólar de plata, aunque los intentos por fijar los rasgos exactos del rostro siempre fracasan. Se cree que proviene de Pandemonio.

El portador de la Marca puede activarla (tirada de Gnosis + Vida con éxito) para ganar un poder que imita al conjuro "Purificar el cuerpo" (página 151), y lo ayuda a deshacerse de drogas, venenos y toxinas en su cuerpo.

El ópalo estigio (Reliquia ●●●●● ●●●)

Durabilidad 6, Tamaño 1, Estructura 7

Capacidad de Maná: 12 máximo

La Reliquia es un gran anillo de plomo con un enorme ópalo montado en un engaste elaboradamente adornado. Sus detalles son tan precisos que se podría pensar que el artesano usó un láser y un microscopio electrónico modernos para realizar su obra. Se cree que el anillo es originario de Estigia.

El poder del anillo se activa cuando se apunta con él al objetivo mientras se dice la palabra "Póstrate". Este activador pone en marcha los poderes de la Reliquia, que simulan una combinación de los conjuros de Muerte 4 "Enervación" (página 123) y de Mente 4 "Atolondramiento" (página 176). (Ya que se lanzan a alcance sensorial en realidad simulan los efectos de las versiones de 5 círculos de esos conjuros). Los éxitos obtenidos en la tirada de Gnosis + Muerte o + Mente (el que sea mayor) se aplican a los Atributos de Fuerza y Aplomo del objetivo como desee el conjurador. Si el objetivo queda reducido a un punto en ambos rasgos, debe postrarse ante el portador del anillo, ya que carece de la Fuerza y el Aplomo para resistirse a la orden (puede levantarse al siguiente turno, aunque sigue sufriendo la pérdida de Atributos).

Durante la activación, el usuario debe gastar tres puntos de Maná, bien de la reserva de la Reliquia o de su propia reserva. El efecto dura una escena, pero el usuario puede aumentar la Duración obteniendo penalizaciones a la tirada de activación. Ver "Duración", página 103.

Hay que tener en cuenta que el coste de este objeto como Mérito (12 círculos) está mucho más allá de las posibilidades de los personajes recién creados, se incluye simplemente como ejemplo.

La piedra moteada (Reliquia ●●●)

Durabilidad 4, Tamaño 1, Estructura 5

Capacidad de Maná: 11 máximo

Este talismán de piedra parece una obra de antigua artesanía olmeca, ya que representa la imagen del "hombre jaguar" que aparece en muchos ejemplos de esta cultura. La piedra en sí, sin embargo, es originaria de Naturaleza Primordial, y el hecho es que su coloración y marcas parecen verdaderamente la de la piel de un jaguar convertida en piedra. Un cordel de cuero permite al usuario llevarla colgado del cuello.

El portador puede activar su poder tocando la piedra ofreciendo una oración al espíritu del jaguar. Se tira Gnosis + Fuerzas y un éxito activa un poder que imita el de Fuerzas 1 "Visión nocturna" (página 138), con duración de una escena.

Objetos malditos

Así como un objeto mágico puede ser mejorado mediante conjuros benéficos, también puede ser objeto de una maldición eterna. Los objetos malditos bien están habitados por espíritus o corrompidos por conjuros (normalmente de Destino y Tiempo). Activan sucesos peligrosos o dañinos cuando son usados de manera impropia... o cuando simplemente son usados. Una hoja inusualmente afilada exige un sacrificio de sangre inocente para permanecer afilada. Un objeto sagrado procedente de un lugar de curación infecta a aquel lo robe con una enfermedad sobrenatural. Un vestido que hace a una mujer increíblemente hermosa esclaviza a aquellos que esta ama. Un objeto maldito es poderoso, pero su poder requiere pagar un precio.

La gente normal puede poseer y usar objetos malditos. De hecho, es más probable que caigan en sus trampas que los magos. Los inocentes descubren los poderes que otorga, los pecadores se ven tentados a usarlos una y otra vez, y los condenados hacen caso omiso de la magia que los está destruyendo. Incluso los Durmientes conocen la leyenda de la Pata de Mono, un objeto maldito que podía conceder deseos, pero estos siempre se volvían contra la persona que los pedía, haciéndola sufrir. Los objetos malditos funcionan mejor cuando sus poderes no son abiertamente obvios. Aquellos que hacen magia de manera abierta afligen más aún a sus poseedores, haciéndolos objeto de Paradojas (si el usuario es un mago) y los efectos de la Incredulidad.

Los magos sabios evitan esas trampas, pero muchos objetos malditos tienen una o dos habilidades útiles que animan a un hechicero a usarlos. De esta manera, se cumplen los planes de sus creadores. Los eruditos de la Flecha Adamantina conocen armas malditas que hacen que aquellos que las empuñan sean más mortíferos, pero que exigen sacrificios. Los nigromantes advierten de que tumbas y relicarios contienen objetos mágicos que esperan a magos sin escrúpulos que los roben y los usen, para poder completar los planes del malvado hechicero que los creó. Los mistagogos descubren antiguos tomos de saber que prometen poder y conocimientos, pero que incapacitan al indigno con locura y delirios. De esta forma, el poder de esos objetos no puede ser usado sino por los más poderosos hechiceros. Un objeto maldito tiene el aspecto de cualquier otro objeto mágico... hasta que es empleado por primera vez.

En términos de juego, un objeto "maldito mediante magia" o bien es un objeto imbuido (ver página 73) o una Reliquia (ver página 75). Normalmente tiene un activador que el usuario dispara inadvertidamente, que requiere un acto atroz o un sacrificio terrible para cumplir con su propósito. Las maldiciones no están limitadas al Arcano de Destino. Los objetos malditos pueden herir, infectar o debilitar mediante el Arcano de Vida, poner en marcha complejas cadenas causales mediante Tiempo, o afectar a la cordura de los usuarios mediante Mente. Para cada Arcano varios métodos de venganza.

Un objeto "espiritualmente maldito" es o bien un fetiche habitado por un espíritu malevolente que puede usar su Númenes en cualquier momento que desee, o el ancla de un espíritu Crepuscular que atormenta a cualquiera que lo use. Un mago puede usar magia de Espíritu para liberar, exorcizar o debilitar a la entidad, pero cuando el objeto llega a manos de inocentes que desconocen la existencia del mundo espiritual, la maldición puede hacer su trabajo sin temor a ser descubierta.

Todo objeto maldito tiene un origen. Hay magos dementes que los crean para llevar a cabo sus planes en caso de que sus creadores desaparezcan de este mundo. Demonios y entidades exteriores atraen a víctimas potenciales mediante poderosas Reliquias de forma que puedan reunir los aliados y las fuerzas que necesitan para atrapar a un mago. Los objetos espiritualmente malditos a menudo están poseídos porque estaban presentes en la escena de sucesos trágicos o violentos. En vez de volver al Crepúsculo, los espíritus convocados se atan a sí mismos a objetos físicos en nuestro reino. Magos malevolentes de eras pasadas pueden superar el abismo del tiempo si una víctima encuentra una de las Reliquias envenenadas que dejaron detrás de sí. El mal toma muchas formas, y hay muchos males que duermen en el interior de objetos malditos.

La esmeralda Cartwright

Cita: (de la mujer que la lleva puesta) *No puedo devolvértela. Ahora me pertenece. Voy a ser muy, muy rica. Y tú vas a estar muy, muy muerto.*

Trasfondo: Emma Cartwright lo tenía todo en la vida. Un rico industrial la rescató de un anodino trabajo de camarera al enamorarse de ella a primera vista. Su romance de cuento de hadas llevó a una boda de lujo, y su atento marido la inundó de regalos. El principal de esos reglaos era un collar con una esmeralda engastada que recibió en su cumpleaños. Emma tenía todo lo que quería... pero su marido aparentemente quería más.

Cinco años más tarde, el señor Cartwright tuvo una relación con otra mujer. La noche que Emma descubrió su infidelidad, entró en la habitación en la que estaba su hermana menor completamente desnuda... excepto por la Esmeralda Cartwright. Su marido y su hermana intentaron salir corriendo... pero no llegaron a la puerta. Un atizador de chimenea bastó para aplastarle el cráneo al señor Cartwright, y el collar sirvió como instrumento de estrangulamiento. Los celos y la rabia guiaban las manos de Emma.

La Esmeralda Cartwright ha estado en posesión de cinco parejas diferentes desde entonces, y cada una de ellas ha terminado en tragedia. La piedra es grande y valiosa, y no se contenta con estar expuesta en una vitrina o guardada en una caja fuerte. Aunque la piedra ha sido desengastada y engastada varias veces, el collar al que está engarzada está destinado siempre a salpicarse de sangre. Ahora está en posesión de un mago rico que intenta romper la maldición para siempre.

Descripción: Esta esmeralda de incalculable valor está engarzada en un elegante collar. La piedra a cambiado de collar varias veces, pero de forma extraña, la sangre que al final mancha el collar nunca parece empañar la esmeralda.

Representación: Solo es cuestión de tiempo antes de que el mago que posee la esmeralda muera. No será capaz de resistirse a regalársela a una víctima inocente. Haz que la cábala de tus jugadores descubra el cuerpo. Puede que decidan dar el objeto a otra persona, ocultarlo o destruirlo. La gema escoge a un miembro de la cábala como su siguiente dueño. La gema es lo suficiente hermosa como para subyugar a cualquiera que busque amor y devoción, pero su belleza tiene un precio: debe alimentarse de sangre y almas.

El objeto en realidad es un ancla inanimada para un espíritu Crepuscular de los celos. El espíritu se vio atraído a través de la Celosía por el doble asesinato de la señora Cartwright. Se ancló a la joya y ahora conduce a su dueño a ataques de celos y rabia, que generan la Esencia suficiente para que alimentar al espíritu y evitar que se vuelva incorpóreo cruzando la Celosía.

Rango: 2
Atributos: Poder 3, Precisión 2, Aguante 3
Voluntad: 6
Esencia: 15 (máximo: 15)
Iniciativa: 5
Defensa: 2
Velocidad: 8
Tamaño: 3
Corpus: 6
Influencia: Celos 3

Númenes: Amor y Odio (reserva de dados 4). Al gastar uno de Esencia, el espíritu puede incitar a una víctima mortal con un deseo apasionado o un odio asesino. Se hace una refleja y enfrentada para el portador de la gema por Aplomo + Compostura. El resultado de una tirada fallida funciona como el Numen Compulsión, permitiendo al espíritu controlar a la víctima. Las acciones de la víctima parecen motivadas por el amor o el odio. Puede desarrollar súbitamente sentimientos de amor u odia hacia cualquiera que esté a la vista mientras el Numen está en funcionamiento.

Tabú: El espíritu no puede afectar a un portador del collar que tenga una Moralidad o Sabiduría de 7 o más.

Márgenes

Lejos de los ojos de la humanidad, hay lugares donde la Celosía entre los mundos de delgada o directamente no existe. Esos lugares están en los "márgenes" de la Sombra. Los "Márgenes" son lugares donde los espíritus ultraterrenos del Reino umbrío pueden encontrar el camino hacia este mundo, aunque solo sea por cortos periodos de tiempo.

Los Márgenes no son siempre permanentes o continuos. La debilitación de la Celosía puede ocurrir solo durante un breve periodo en ciertas fechas del año, bajo ciertas condiciones atmosféricas, o a horas específicas del día. Si un mortal se tropieza con un Margen durante ese periodo de infortunio, bien puede encontrarse con un espíritu que se manifiesta. El testigo puede que no posea un vocabulario capaz de expresar con claridad lo que presencia. En algunos Márgenes, los espíritus se manifiestan en formas únicas a esa ubicación en especial, en vez de sus formas normales. Puede que solo se manifieste un tipo de espíritu, o que el área permita una hueste de espíritus diferentes en coexistencia.

La gente se esfuerza por encontrar explicaciones a los que han encontrado en un Margen. Aquellos lugares que no han sido creados por magia Despertada no invocan la Incredulidad. No todos los encuentros, sin embargo, son horribles o terroríficos. En lugares de gran belleza o tranquilidad, los niños hablan de encuentros con hadas o duendes, usando las pocas palabras a su disposición para describir la belleza sobrenatural de esos seres caprichosos y peligrosos. Los adultos pueden creer que han tenido un encuentro con fantasmas o los muertos vivientes, incluso si las apariciones rebosan vida. Las leyendas urbanas usan términos basados en la seudo ciencia moderna de la ufología, en un esfuerzo por descubrir pérdidas temporales o abducciones. Cuando se rumorea que un lugar remoto es el emplazamiento de sucesos sobrenaturales, individuos obsesionados



con esos temas viajan hasta el Margen, e interpretan lo que ven en términos de sus propias creencias para reforzar estas.

La Visión de mago revela esas manifestaciones como lo que son en realidad, lo que no significa que se puedan explicar fácilmente en todo caso. Puede ser obvio el porqué un espíritu es interpretado equivocadamente como un alienígena, un hada, ángel o monstruo, pero muchos poseen poderes predecibles. Los Númenes de los espíritus pueden recrear cualquier poder del mito o la leyenda, pero están limitados a lo que los humanos han experimentado. La magia espiritual puede "sanar" temporalmente la brecha que existe en la Celosía del Margen, pero a menos que el mago permanezca vigilante, el portal entre dimensiones puede volver a abrirse, atrayendo entidades desconocidas... y a gente corriente obsesionadas con lo desconocido.

Críptidos

Pese a los mejores esfuerzos de los científicos modernos, el mundo natural contiene criaturas que no son fácilmente clasificables, definibles o detectables. Por cada leyenda moderna de un yeti, sasquatch, serpiente lacustre o pigmeo primitivo, hay otras muchas maravillas teratológicas que se esconden en las sombras. Algunas poseen poderes que bordean lo sobrenatural, mientras que otras merodean en los límites de la percepción, convirtiéndose en materia de leyendas. De la misma forma que el mundo oculta tribus enteras y linajes de criaturas sobrenaturales, también contiene especies raras y únicas que apenas son explicables mediante la seudo ciencia de la criptozoología. Unos pocos magos han encontrado a esos seres, los persiguen, los estudian y les dan nombre. Esos monstruos y bestias reciben el nombre colectivo de críptidos.

Las razones para buscar críptidos son tan variadas como los mismos críptidos. Como anacronismos mágicos, determinadas criaturas inteligentes pueden conocer los nombres secretos de entidades, espíritus, senderos y umbrales. Algunos son guardianes, mientras que otros son simplemente supervivientes. Los buscadores del conocimiento insisten en que cada uno descubierto forma parte de una taxonomía o patrón superior que podría ayudar a explicar los misterios de la magia. Los alquimistas y artesanos mágicos buscan partes de los cuerpos de esas criaturas imaginarias para llevar a cabo rituales excepcionales. Los mentores puede que incluso les insistan a los iniciados que encuentren a un críptido esquivo como prueba de determinación, de forma que recuerda a la Búsqueda de la Bestia Bramadora de la leyenda artúrica.

Los críptidos son criaturas imposibles. Muchos de ellos son imposiblemente sigilosos, poseedores de habilidades sobrenaturales que los enmascaran a los ojos humanos. Avistamientos imposibles y fenómenos sobrenaturales pueden ocurrir en los territorios habitados por críptidos, quizás como la forma que tiene el mundo de distraer la atención de los inocentes o como advertencias de que se mantengan lejos. Los críptidos se ven atraídos por lugares que son tan increíbles como ellos mismos, incluyendo Márgenes (ver la sección anterior) donde determinados espíritus pueden manifestarse y actuar de la forma que lo harían en el reino espiritual. Unos pocos maestros absolutos de sus propias realidades se esconden en "reinos de bolsillo" que solo pueden ser visitados por los magos que tengan los Arcanos apropiados para atravesar barreras y protecciones mágicas. Las criaturas legendarias son inmortales o atemporales, invulnerables a las necesidades comunes de la vida y al paso del tiempo.

Algunos críptidos pueden parecer una fusión de animal y espíritu, con una forma física parecida (aunque sea vagamente) a la de una criatura material o a un híbrido de varias criaturas. Sus rasgos físicos se basan en esa forma, pero son aumentados por sus Númenes y otras habilidades sobrenaturales.

Pese a todos sus aspectos sobrenaturales, los críptidos son capaces de luchar y morir de la misma forma que los animales mundanos. Muchos solo serían tan peligrosos como animales salvajes sin no fuera por sus poderes sobrenaturales. Aunque elusivos y ocultos, se defenderán si son acorralados, acechados o simplemente avistados. El área a su alrededor es inusualmente tolerante a la magia (ya que los tolera a ellos), pero eso facilita a los críptidos el protegerse. El entorno de la criatura trata a cualquier magia que se parezca a la de la propia criatura como discreta. Casi todos preferirían huir que luchar a muerte, pero cundo los magos usan magia en su presencia los críptidos con capaces de usar sus propios poderes en respuesta.

Los magos más sabios prefieren acercarse a estas bestias de manera reverente, ofreciendo regalos e intentando comunicarse (normalmente mediante el Arcano de Espíritu). Un críptido legendario puede que tenga debilidad por un tipo de ofrenda en particular, presentada por un peticionario inusualmente talentoso, virginal, encantador o astuto, dependiendo de la criatura. Los críptidos no responden con palabras, sino manipulando el mundo a su alrededor. Un artesano de la voluntad puede seguir a un críptido a un claro donde hay un centenar de cadáveres apilados alrededor de un montículo funerario, a un campo de flores donde hadas de belleza imposible cantan bajo el sol, o a una llanura iluminada por la luna donde las nieblas toman formas humanas. Al mirar atentamente esos entornos, el mago obtiene revelaciones sobre hechos en su propia realidad.

Los críptidos no soportan la captura o el encierro, ya que están dedicados a los lugares mágicos que les dan sustento. (La palabra "taumatóvoro" describe a críptidos que subsisten a base de energía mágica, normalmente en forma de tass. Si se cada al animal de su entorno, muere de hambre). Muchos son frágiles fuera de sus dominios, por lo que el acto de matar a uno es una acción que muchos hechiceros no perdonan fácilmente. Predecir lo que ocurre una vez muerta la criatura no siempre es fácil. Algunas se "desvanecen suave y silenciosamente", como si su muerte demostrara su naturaleza imposible. Cuando el tiempo se cobra su tributo en una criatura, su cuerpo puede descomponerse rápidamente, transformándose en sustancia mágica o revirtiendo a una forma mundana.

Las tiendas de curiosidades a menudo contienen asombras demostraciones de taxidermia en las que partes corporales dispares son cosidas para obtener una nueva forma. Algunos magos insisten en que esos restos fueron una vez parte de un críptido vivo, reducido a componentes mundanos. Otros rápida-

mente califican esas historias de fraudes. Los visionarios afirman haber encontrados críptidos en sueños y profecías, como si especies de esas bestias hubieran huido a las profundidades del Tiempo Onírico. Eso es imposible, por supuesto, lo que anima a los magos optimistas a seguir insistiendo en que debe ser verdad. Cada rumor, avistamiento y leyenda anima a idealistas e idiotas a buscar frágiles y fantásticas criaturas de edades pasadas. En la búsqueda de significado y maravillas en el mundo, los magos buscan a los imposibles críptidos y sus crípticos mensajes.

El sabueso de Hampton Heath

Cita: (un aullido solitario, un resplandor de luz lunar y una ráfaga de aire frío)

Trasfondo: El Sabueso vaga por el paisaje espectral de un páramo remoto. A través de las edades, ha diezmado rebaños de espíritus de animales y de la naturaleza. Su llegada es anunciada por vientos mortalmente gélidos, que hacen huir a animales y mortales y congelan a los espíritus. Camina ligero como el viento, y los pocos cazadores que lo han visto afirman que la luz de la luna se refleja en sus huellas. La leyenda dice que el hombre que beba agua de lluvia acumulada en una de las huellas del Sabueso obtendrá el instinto de un depredador. Una de esas historias cuanta de un hombre que miró al Sabueso a los ojos y enloqueció por la visión de un millar de estrellas donde debería estar su cara.

Descripción: Un enorme mastín envuelto en tinieblas que caza a la luz de la luna. Los pocos que lo han visto solo recuerdan una silueta sombría. Los rumores afirman que aquel que vea su verdadera forma jamás volverá al mundo civilizado.

Representación: El Sabueso habita en un Margen, persiguiendo a los espíritus que cruzan la frontera entre mundos. Los magos pueden aumentar sus probabilidades de encontrarlo usando magia de Espíritu. Su rastro lleva hasta sus terrenos de caza, donde las siluetas de los espíritus masacrados son apenas visibles. Sus huellas brillan con luz lunar. Con una tirada de Gnosis, el mago que encuentre su territorio de caza puede obtener una revelación sobre otras criaturas depredadoras y sus motivaciones (normalmente, el depredador al que el mago esté dando caza fuera del Margen). Beber agua de una las huellas añade dos dados a las tiradas relacionadas con ese intento.

Dar caza al Sabueso es peligroso. Cualquier mago que cause una paradoja en sus terrenos de caza atrae su atención. Perseguirá al mago ofensor, enfrentándolo a sus Numen Ojos de la Locura. El Sabueso puede morir, pero siempre vuelve en la siguiente noche de luna llena.

Rango: 2
Atributos: Poder 2, Precisión 4, Aguante 2
Voluntad: 4
Esencia: 15 (máximo: 15)
Iniciativa: 6
Defensa: 4
Velocidad: 13 (factor de especie 7)
Tamaño: 4
Corpus: 6
Influencia: Animales 5, Miedo 2

Númenes: Vendaval frío (reserva de dados 6). El Sabueso puede exhalar una ráfaga de viento helador, que puede congelar a un espíritu dejándolo inmóvil. El Aguante del objetivo se resta de reserva de dados de la tirada de Poder + Precisión del Sabueso antes de hacerla. Cada éxito deja congelado al espíritu en el sitio durante un turno. Cada uso de esta habilidad cuesta uno de Esencia, y el espíritu no puede usar este poder sobre una misma víctima más de una vez por día. El alcance es de 45 metros.

Ojos de la Locura (reserva de dados 6). Esta habilidad crea demencia temporal, una forma de de paranoia, en la que el sujeto cree ser víctima de un perseguidor imaginario. Se hace una tirada refleja y enfrentada por Aplomo + Compostura por la víctima. La locura dura hasta el próximo amanecer u ocaso, lo que ocurra primero. Si la víctima ve al Sabueso, huye como si estuviera bajo los efectos del Numen Aterrorizar. Si la víctima no ve al Sabueso, huye de un perseguidor imaginario (descrito por el Narrador).

Tabú: El Sabueso no puede afectar a alguien de Moralidad o Sabiduría de 8 o mayor. Puede usar su Numen Ojos de la Locura solo contra alguien que haya causado una Paradoja en sus territorios de caza.

Los encadenados

Las leyendas cuentan historias de antiguos magos que lucharon contra monstruos que desafían toda razón. Los Durmientes cuentan sus propias variantes de estas historias. Hércules y la hidra, Beowulf y Grendel, los fomorianos emergen de las aguas, y los dragones yacen durmientes bajo la tierra. Todas esas son interpretaciones de monstruosidades mágicas veladas por la incomprensión de los Durmientes y adornadas por habilidosos narradores. Los más grandes y terribles de esos seres jamás fueron destruidos en realidad, solo detenidos hasta la hora en que vuelvan a surgir. Son atemporales. Son legendarios. Son los Encadenados.

Cuando la magia se usaba de manera abierta en el mundo, los atlantes expulsaron males que podían destruir. Aun así, los Encadenados encontraron la manera de escapar de sus prisiones místicas. Incluso las protecciones y rituales mágicos más poderosos no pudieron expulsar de manera permanente a esos monstruos. Los documentos sobre sus lugares de cautiverio son escasos, y por tanto son en su mayoría completamente desconocidos. Algunos inspiraron las representaciones que aparecen en antiguos bestiarios: quimeras, basiliscos y otros terrores teratológicos. Otros son la materia misma de las pesadillas: criaturas tan horrorosas que pueden enloquecer a un hombre.

Los Encadenados no solo son mágicos; deben devorar magia para sobrevivir. Pueden sentir la cercanía del Maná, urgidos por el ansia de destruir y devorar. Los Encadenados pueden detectar la fortaleza del alma de un mago instintivamente, deteniéndose solo brevemente para detectar las energías mágicas que fluyen a través de las venas de otros seres imposibles cercanos. Si uno de los Encadenados destruye una fuente de magia, entonces puede devorar el Maná que contiene. Se trata simplemente de pura supervivencia. . Cada mañana, uno de los Encadenados se debilita (perdiendo un punto de Maná). Estos seres tienen el instinto de buscar y devorar Maná. Si no lo hacen, se desvanecen lentamente hasta que su poder (y su Maná) desaparece, obligándolos a aletargarse de nuevo.

Los Encadenados son inusualmente resistentes al daño espiritual, físico y mágico. Cuando el cuerpo, la mente o el alma de una de estas bestias (más concretamente, Salud, Voluntad o Maná) llega a cero, vuelve a desaparecer, exiliándose a su prisión sobrenatural para volver a formarse. En edades pasadas, había magos poderosos que conocían rituales para atar a esos viejos males, pero ese conocimiento hace mucho que se perdió. (Los rumores apuntan a que la solución puede estar en templos y antiguos libros atlantes, pero ese tipo de saber es difícil de redescubrir). Una vez que uno de los Encadenados es obligado a volver a su sueño, sabios guardianes vigilan su lugar de descanso, asegurándose de que los sucesos que lo liberaron no vuelvan a repetirse. Los inocentes pueden confundir a los Encadenados con fuerzas de la naturaleza o catástrofes. Esos monstruos son la antítesis de todos los Despertados, y de todas las gentes, lugares o criaturas mágicos. Con el paso de una edad a otra, se alzarán de nuevo.

Experiencia arcana

Los personajes magos ganan puntos de experiencia por sus ordalías y tribulaciones de la misma forma que cualquier otro personaje, con una excepción notable. Como están en sintonía con una realidad superior, las cosas con que se encuentran los magos pueden otorgarles un conocimiento mayor de los Misterios que rodean a la realidad. Cuando descubren, resuelven o llevan a cabo fenómenos sobrenaturales, los magos ganan un tipo especial de experiencia llamada Experiencia arcana.

En su mayor parte, los personajes de mago ganan puntos de experiencia normales, de la manera que se explica en el **Libro de reglas del Sistema Narrativo** (página 193). Los puntos no se emplean para que los personajes aprendan hechos que han descubierto durante el juego, sino que se invierten en mejorar rasgos y obtener otros nuevos.

Además de los puntos de experiencia normales, el Narrador puede recompensar a un personaje con uno o más puntos de Experiencia arcana al final de un capítulo o historia. Son iguales que los puntos de experiencia normales, excepto que pueden usarse para aumentar la Gnosis del personaje. El Narrador

a veces puede permitir que un jugador invierta unos pocos puntos de Experiencia arcana para la mejora de un Arcano, pero solo si ese arcano fue crucial a la hora de obtener la experiencia. En otro caso, la Experiencia arcana solo puede aplicarse al conocimiento y la comprensión de conceptos superiores. En otras palabras: la Gnosis, la comprensión que tiene un mago de cómo sus experiencias revelan el verdadero mundo oculto tras el Mundo caído.

Coste en puntos de experiencia

Rasgo	Coste en puntos de experiencia
Atributo	Nuevos círculos x5
Habilidad	Nuevos círculos x3
Especialidad en Habilidad	3
Arcanos Regentes*	Nuevos círculos x6
Arcanos Comunes*	Nuevos círculos x7
Arcanos Inferiores	Nuevos círculos x8
Fórmula	2 puntos por círculo †**
Mérito	Nuevos círculos x2
Gnosis	Nuevos círculos x8 †
Sabiduría	Nuevos círculos x3
Voluntad	8 puntos de experiencia***

* Las categorías de Regente, Común e Inferior vienen determinadas por la Senda del personaje. Ver "Las leyes de las realidades superiores" (página 114).

** Las fórmulas se rigen por la puntuación más alta del Arcano que emplea, por lo que una fórmula de Fuerzas 3 cuesta seis puntos de experiencia para aprenderla.

*** Los puntos de experiencia solo pueden emplearse en la Voluntad para recuperar puntos de Voluntad sacrificados (como cuando los magos crean nuevas fórmulas, tal como se explica en la página 237, o cuando lleva a cabo alguna otro acto que requiera tal sacrificio).

† Los jugadores pueden emplear puntos de experiencia normales y/o puntos de Experiencia arcana para aumentar su Gnosis.

Otorgando Experiencia arcana

Hay un cierto número de pruebas y tribulaciones que pueden ser causa de una recompensa en puntos de Experiencia arcana.

- Un personaje puede ganar un punto de Experiencia arcana cuando se enfrenta con algún fenómeno sobrenatural desconocido y arroja luz sobre ese misterio, o participa en arrojar esa luz. Los ejemplos incluyen cosas como descubrir que un mago apóstata es la causa de los extraños sucesos que han ocurrido en la región, o que extrañas condiciones atmosféricas apuntan a la existencia de un Margen en las cercanías. Otros ejemplos incluyen percatarse de que un vampiro merodea por el barrio, o que una banda de motoristas locales está compuesta por hombres lobo. Esos encuentros deben ser nuevos y deferentes cada vez (no se gana Experiencia arcana cada vez que el mago se tropiece con la banda de hombres lobo moteros).
- Un personaje puede ganar un punto de Experiencia arcana cada vez que haga un descubrimiento relevante sobre lo sobrenatural. Ejemplos incluyen percatarse de los fantasmas pueden dañar a los vivos (cosa que normalmente aprende cuando el mismo personaje recibe una herida), que el Reino umbrío no funciona bajo las mismas reglas que el reino material, que las cruces y el ajo no expulsan a los vampiros, o que los hombres lobo pueden cambiar de forma incluso cuando no hay luna llena. Este tipo de "recompensa por descubrimiento" normalmente solo se concede una vez por tipo de fenómeno. Una vez que el personaje se percate de que el ajo no repele a los muertos vivientes, ya puede ir descartando por su cuenta todas las demás leyendas al respecto, como el agua de los ríos. Pero sí que puede obtener puntos, pese a todo, cuando se de cuenta a posteriori de que algunas leyendas sí que son ciertas, como que la luz solar y el fuego queman a los vampiros más gravemente de lo que lo que queman a los humanos. Y además, aprender cosas sobre la sociedad vampírica puede ser una experiencia lo suficientemente diferente para otorgar nuevos puntos.
- Un personaje gana un punto de Experiencia arcana cuando resuelve de verdad un enigma sobrenatural (normalmente, tras arrojar alguna luz sobre ello, como de describe arriba), tal como revelar que la causa real detrás de una "casa encantada" son las acciones de un *genius territorialis* (página 271) antes que fantasmas como todo el mundo esperaba.
- Un personaje puede ganar un punto de Experiencia arcana al participar en la resolución de un dilema sobrenatural, tal como expulsar a un espíritu o destruir un objeto maldito. Si es el actor principal en la resolución, puede ganar hasta dos puntos.
- Cualquier experiencia en el Espacio astral normalmente solo otorga puntos de Experiencia arcana; el viaje astral es demasiado onírico para poder aplicarse al mundo real. Sin embargo, el Narrador es libre de alterar esta regla a voluntad.

La Experiencia arcana se otorga *además* de los puntos de experiencia normales dados por un capítulo o historia. El Narrador no debería escatimar la experiencia normal solo porque también debe otorgar Experiencia arcana. La Experiencia arcana es ese pequeño extra que los personajes han ganado al ir un poco más allá de lo normal. Ya que solo puede aplicarse a ganar Gnosis, que es un rasgo caro (nuevos círculos x8), es poco probable que la Experiencia arcana desequilibre el juego, incluso uno que incluya otras razas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas que no obtienen ese beneficio. Los magos, como los mortales, a veces necesitan un pequeño incentivo extra para seguir adelante.

Los jugadores no deben considerar que a sus personajes se les debe Experiencia arcana. Es decisión del Narrador otorgarla. Y tampoco él debería ser demasiado rácano. La Experiencia arcana es una herramienta que sirve para sacar a los magos de sus sanctasanctórums y que se enfrenten a los sucesos extraños del mundo. Representa una epifanía por parte del personaje, un momento de comprensión de lo oculto y de los Misterios, y debería ser concedida en aquellos momentos que un hechicero probablemente será cambiado o atemperado por sus experiencias. También representa al ansia del mago por el conocimiento ocultista, y el "chute" que consigue al obtenerlo. No le niegues a un yonqui su dosis, pero tampoco le des muchas gratis. La Experiencia arcana hay que ganársela. Un artesano de la voluntad al que no le gusta moverse del sillón es mejor que no se presente para el trabajo.



APÉNDICE UNO: LEGADOS

—¿Viene el suplicante desnudo de mente y alma, preparado para humillarse ante su propio daimon?

—Sí, maestro —dijo Titus. *Y desnudo de cuerpo también,* pensó. *¿Por qué todas esas iniciaciones mágicas siempre parecen juramentos de una fraternidad universitaria? ¿Y qué pasa con esas espadas?*

—Entonces levántate, oh caballero del Templo interior, capilla del Alma Oculta, y da tu primer paso en el camino a la perfección. —El maestro, empuñando una larga espada y vestido con una túnica y con yelmo ceremonial con cuernos, dio un paso atrás. Le mostró a Titus el estrecho camino a través del lago ardiente donde esperaban sus compañeros iniciados.

Titus se irguió e inhaló profundamente. Sabía que tan pronto como pusiera un pie en el sendero, los demás empezarían a bombardearlo con piedras, intentando que perdiera pie. Si no podía mantener el equilibrio y soportar el dolor, caería al fuego. Pese a la crueldad del ritual, la impaciencia por empezar le embargaba. Solo los más valientes pueden caminar por el sendero del Adepto perfeccionado, el Despertado que afina su cuerpo de igual manera que su mente.

Adelantó un pie. Antes de levantar el otro esperó al primer golpe. Tendría que sincronizar sus pasos de forma que ninguna pedrada lo cogiera con solo un pie en el suelo. La primera piedra golpeó contra su bíceps derecho con una fuerza increíble. Gruñó y, usando su voluntad para ignorarla, dio otro paso adelante, y otro más y otro, mientras las piedras caían como un aguacero.

Permaneced juntos, amigos.
No os disperséis y durmáis
Nuestra amistad se basa
En permanecer despiertos.
— Jelaluddin Rumi, "La Noria"

La relación entre el tutor y el aprendiz es uno de los arquetipos mágicos más conocidos. Un tutor puede enseñar a un aprendiz a moldear su alma. Esta enseñanza se llama el Legado.

Muchos magos consideran los Legados como el siguiente paso en la evolución de sus almas más allá del despertar. Aprender un Legado es un ritual de paso a la "edad adulta" del alma, mediante el cual el mago escoge la vocación que seguirá el resto de su vida. Si bien puede ser un maestro en muchos arcanos y un ejemplo para su Senda y su Orden, los demás lo identificarán al final con el Legado de su elección.

En diferentes etapas de su desarrollo personal, mientras sigue la llamada de su vocación, el mago obtendrá determinados logros místicos. Esos dones le harán ir más allá de la necesidad de lanzar conjuros; de extraer poder de manera activa de los Mundos celestes. Le permitirán alterar la realidad (dentro de los parámetros específicos de los logros de su Legado) como si aplicara una habilidad mundana.

Si bien la mayoría de los legados son prácticas privadas, un asunto entre el mago y su propia alma (bajo la tutela del mago que enseña el Legado), algunos son sociales, y promueven la creación de vínculos entre los seguidores del mismo Legado. Pueden tomar la forma incluso de sociedades secretas... otra capa más de estructura social además de la cábala, la orden y el Concilio del mago. El mago debe decidir cuál de esas conexiones tiene preferencia en caso de que alguna vez entren en conflicto.

Con Gnosis 3, un mago puede aprender un Legado y adquirir su primer logro. Con Gnosis 5 y otra vez con 7 puede desarrollar más ese Legado (hay tres etapas de logro por cada Legado). Con Gnosis 4, siempre y cuando el mago no haya empezado a estudiar otro, el mago puede desarrollar su propio Legado. Aprende las siguientes tapas de este Legado único con Gnosis 6 y 8.

Los Legados se aprenden mediante la Senda del mago, aunque algunas órdenes pueden enseñar determinados Legados de Senda a magos que no pertenecen a esa Senda. Una vez que un mago aprende un Legado, no puede estudiar otro. Ha escogido el camino verdadero de su alma y debe seguirlo hasta el final.

Tutoría

Un tutor es un mago que puede enseñar su Legado a otro mago. Debe haber obtenido como mínimo el segundo logro de su Legado antes de poder iniciar a un aprendiz y enseñarle el primer logro (y posteriormente, el segundo). El maestro debe entonces obtener el tercer logro antes de poder enseñárselo a su pupilo.

Una vez que un tutor inicia a su aprendiz en los métodos para moldear su propia alma según las directrices de un Legado, hay un precio que pagar. El maestro sacrifica un *círculo* de Voluntad (sacrificio recuperable con 8 puntos de experiencia). El aprendiz también sacrifica un *punto* de Voluntad. Esta práctica une a ambas almas en una cadena mística de herencia, y ahora poseen una conexión empática íntima el uno con el otro. El tutor entonces enseña al aprendiz cómo moldear su alma. Se trata de un proceso continuado. No empieza y acaba simplemente cuando el aprendiz quiere aumentar su Gnosis en un uno para conseguir un nuevo logro.

El aprendiz debe reembolsar la inversión que ha hecho su tutor con un estipendio de poder. Según aprende a integrar sus experiencias dentro del marco del Legado de su tutor, una porción del potencial recién habilitado del aprendiz debe ir a parar a su maestro siguiendo la línea hereditaria del Legado. En términos de juego, uno de los puntos de experiencia que gane al final de una historia (no de cada sesión de juego, sino solo cuando ha terminado una historia) se paga al tutor. (Puede pagarse bien en puntos de experiencia normales o de Experiencia arcana, según desee el jugador que lleva al aprendiz). Este estipendio se paga tras cada historia que experimenta el pupilo, siempre y cuando su tutor y él mantengan el vínculo y hasta que el aprendiz obtenga el tercer logro del Legado (que es cuando termina el tutelaje de su maestro).

En cierto sentido, esos puntos se usan para comprar los logros del Legado, ya que el jugador no invierte puntos de experiencia en ellos directamente. Se le conceden cuando consigue la Gnosis requerida, presuponiendo que su entrenamiento continúe y que tenga los arcanos y/o habilidades requeridos (descritos en la descripción de los logros). El tutor puede emplear esos puntos de experiencia como desee.

Con Gnosis 5, el mago aprende el segundo logro de su Legado o emprende su propio camino único, en el que desarrolla un enfoque propio para su Legado. (No es lo mismo que crear un Legado enteramente nuevo; los logros que desarrolle deben seguir siendo coherentes con los temas de su Legado). Con Gnosis 6, sus estudios dan fruto y puede crear su propio segundo logro. Con Gnosis 8 podrá crear su tercer logro. Si se mantuvo en el camino y desarrolló el curso normal de desarrollo de su Legado, ya debería haber ganado el tercer logro con Gnosis 7.

Si emprende otro camino, primero debe cortar el vínculo con su tutor. Esto puede hacerse con o sin la bendición del tutor. Un aprendiz puede romper la cadena que le une a su tutor sacrificando un *círculo* de su Voluntad. Una vez roto el vínculo, el aprendiz ya no paga el estipendio de un punto de experiencia. Mantiene la conexión íntima con su anterior maestro durante tanto tiempo como duraría de forma natural en el transcurso de las relaciones sociales mundanas (cuanto más se separen el aprendiz y su antiguo maestro, más distante se volverá la conexión).

Si por alguna razón el mago es incapaz de continuar sus estudios bajo su maestro antes de completar su formación en los tres logros, puede transferir sus vínculos a otro maestro, siempre y cuando ese nuevo instructor se centre en el mismo Legado y el vínculo del aprendiz con su antiguo maestro se haya roto. El nuevo guía y su pupilo gastan ambos un *punto* de experiencia para asegurar el vínculo de almas necesario para la enseñanza. Como el trabajo más difícil, los comienzos del camino, ya se ha completado, se requiere menos compromiso por ambas partes para establecer un nuevo vínculo. Tales transiciones ocurren más a menudo con la muerte de un tutor, pero a veces maestro y alumno se separan por otras razones. (Hay que tener en cuenta que si el maestro muere, el vínculo queda roto, pero el aprendiz no tiene que perder un círculo como si hubiera roto voluntariamente con su maestro).

Hay que tener en cuenta que si un mago enseña un Legado de orden a alguien externo a esta (a menos que también esté asociado a su Senda), pierde estatus dentro de la orden, pero en principio no hay nada que le impida hacerlo.

Ejemplo: *Sasha ha aprendido su Legado como una de los Sutiles (páginas 290-292) mediante su orden, los guardianes del Velo, antes que mediante su Senda (es una Acanthos, no una Mastigos). Si entonces toma bajo su tutela a un aprendiz que quiere ser un Sutil, pero no es un guardián del Velo (o un Mastigos, para quienes ese Legado es una vocación natural), casi seguramente perderá Estatus en la Orden por enseñar lo que los Guardianes consideran que es su herencia especial, compartida solo con otros magos Mastigos (aunque sean de otras órdenes).*

Oblaciones de los Legados

Los magos que practican un Legado no necesitan estar cerca de un Sagrario cuando llevan a cabo la oblación apropiada para obtener Maná (consulta "Recuperar maná, página 68, si quieres más información sobre las oblaciones). Pueden estar en cualquier lugar que sea apropiado para su Legado, tal como la

naturaleza para los Huérfanos de Proteo (páginas 284-286) o los Caminantes de las brumas (páginas 296-298), o un monasterio para los Adeptos perfeccionados (páginas 287-289). En vez de ejecutar un ritual o ceremonia asociado a su Senda, el mago lleva a cabo uno asociado a su Legado. Se describen varias sugerencias en los Legados de ejemplo.

Una oblación de Legado puede intentarse solo una vez por día (tenga éxito o fracase), y los puntos de Maná obtenidos son iguales a los éxitos de la tirada. El mago puede además llevar a cabo oblaciones en un Sagrario el mismo día (aunque el valor del Sagrario limita la cantidad de puntos de Maná que puede reunir por día mediante esas oblaciones).

Ventajas de los Logros

Los logros simulan los efectos de ciertos conjuros que son ejecutables de antemano mediante conjuros improvisados y/o fórmulas. ¿Entonces por qué debería un mago estudiar para obtener un logro? Hay varias razones, y muy buenas.

- Los logros no son conjuros, sino habilidades sobrenaturales. Los magos no tienen que comprobar si se producen Paradojas cuando usan un logro de Legado, sin importar lo improbable del uso, y los logros no invocan la incredulidad ante testigos Durmientes. Y además los logros no cuentan en el total de conjuros que un mago puede tener activos, o contra el límite de Tolerancia a Conjuros.

De hecho, los logros no aparecen como magia a la Visión de mago. Parecen habilidades mundanas. Un Sutil que utiliza su logro de Falsa identidad (página 292) en ausencia de conjuros no deja ninguna marca mágica en absoluto. Cualquier efecto material causado por el logro, sin embargo, es evidente a todo el mundo, incluyendo Durmientes. Un Adepto perfeccionado (páginas 287-289) que pega un puñetazo a alguien con Fuerza aumentada mediante su logro de Fuerza del Chi (página 289) ciertamente muestra públicamente una fuerza sorprendente, pero no hay señales de que sea de naturaleza mágica.

- La mayoría de los logros no necesitan tiradas para activarse. Una acción instantánea suele ser suficiente. Ver las descripciones de los logros para las posibles excepciones.
- Los logros no cuestan Maná, aunque simulen un conjuro que normalmente cuesta Maná.
- Los logros no pueden ser disipados o contrarrestados, aunque el conjuro de Cardinal 2, "Escudo mágico" (página 182) sigue siendo efectivo contra ellos, como contra cualquier poder sobrenatural.
- Algunos Legados tienen logros que utilizan un arcano primario diferente a los Arcanos regentes de la Senda. Los magos que utilizan esos Legados no están limitados por las restricciones comunes para aprender arcanos Inferiores o Comunes, pero solo para ese arcano. El Arcano primario del Legado puede aprenderse como si fuera un Arcano regente para el personaje. Puede aprenderlo al mismo coste de experiencia que un Arcano regente (nuevos círculos x5) y aprenderlo hasta el quinto círculo sin necesidad de un maestro de otra Senda diferente.

Ejemplo: *El Arcano primario para los logros del Adepto perfeccionado es Vida, aunque el Legado está asociado a la Senda de Obrimos, cuyos Arcanos regentes son Fuerzas y Cardinal. Un mago Obrimos que aprende este Legado puede aprender Vida como si fuera un Arcano regente.*

Además, el punto de Maná que normalmente se requiere para los conjuros improvisados no se emplea cuando se usa ese arcano.

- Los logros no se basan en una Atalaya o la extracción de Poderes celestes. Incluso en una zona mágicamente muerta (como las creadas por el conjuro de Cardinal 5 "Zona muerta", el mago puede ejecutar sus logros.

En otro caso, todos los demás factores (Potencia, Objetivo, Duración) se aplican de la manera normal según las reglas de conjuros. Hay que tener en cuenta que un logro que imita a un conjuro de acción instantánea no puede ejecutarse como una acción extendida.

El cuarto logro

Se dice entre los magos que cada Legado también tiene un cuarto logro, que se obtiene una vez que el artesano de la voluntad ha llegado casi al cenit del potencial de su alma (Gnosis 9). Muy pocos llegan tan lejos, y aquellos que lo han logrado parecen renuentes a hablar del logro definitivo de su herencia, ya que se dice que involucra una expresión muy personal del alma del mago. Por tanto, es peligroso de revelar a aquellos en los que el hechicero no confía completamente. Un mago que viaje hasta ese punto descubrirá la verdad del asunto por sí mismo.

HUÉRFANOS de PROTEO

Han estado con nosotros desde antes del comienzo. Antes de la Atlántida. Antes de que los simios aprendieran a caminar erguidos y a apilar piedras para erigir sus cuevas. Antes de que el hombre escogiera separarse de las bestias, los árboles y las rocas, sabían la verdad: que el círculo de la vida es lo suficientemente amplio para abarcar a todas las cosas, "orgánicas" e "inorgánicas", que la gran rueda gira con facilidad para pasar de una forma a otra, que hombre, bestia, árbol y roca son una misma cosa.

Fueron ellos los que salieron primero a los campos de forrajeo, para ver las idas y venidas de los rebaños. Y cuando aprendieron la danza de los rebaños y pudieron cantar la canción de los rebaños, adoptaron los atavíos del rebaño y durmieron a la intemperie y bajo la lluvia hasta que se convirtieron en parte del rebaño. Fueron ellos los que primero corrieron con los lobos y aprendieron el valor de la honestidad cuando los lobos señalaban a una presa invisible con la esperanza de compartir la caza. Y fueron ellos los que acecharon a los grandes felinos y aprendieron el valor del engaño, dejando que otros cazadores pasaran de largo con la esperanza de guardarse la mejor parte de la presa para sí. Fueron ellos los que volaron con los pájaros, se arrastraron con las raíces y durmieron con las piedras.

Fueron a donde otros no podían ir e hicieron lo que otros no podían hacer. Aprendieron las lecciones que les enseñó la vida en todos sus aspectos y volvieron a sus tribus para enseñar la vida misma. Buscaron visión para liderar sus tribus lejos de las tinieblas, el frío y el hambre, y pusieron a la humanidad en una senda que al final conduciría a la civilización. Pero la humanidad confundió ese nuevo poder de senescalía sobre la tierra con señorío sobre ella, y contempló a los animales, plantas y rocas como recursos que saquear en lugar de como compañeros en el ciclo de la vida. En su orgullo, olvidaron la sabiduría que se les había enseñado y descartaron sus palabras como supersticiones.

Aquellos que habían sacrificado su apariencia humana en pos del bien mayor fueron expulsados. Condenados al ostracismo y odiados, fueron relegados el estatus de monstruos y cuentos para asustar a los niños traviesos. Los poderosos guerreros que una vez vistieron pelaje, garra y colmillo al servicio de sus gentes ahora tenían a los ojos de estas el papel de asesinos sedientos de sangre. Aquellos que vivían según los viejos saberes de hoja y piedra fueron cazados y despedazados, o quemados como espectáculo público. Los cuernos y cascos de los más sagrados fueron acusados de ser emblemas del mal.

Todos los lenguajes antiguos del mundo tuvieron una palabra para ellos, ahora olvidadas en su mayoría. En español moderno, se los conoce como los **Huérfanos de Proteo**, por su capacidad para la metamorfosis. Algunos dicen que fueron ellos, y no los atlantes, los primeros humanos que Despertaron, y otros incluso van más lejos y aseguran que todos los demás tipos de magia derivan de la suya. Arrinconados por el crecimiento de la civilización, normalmente se los encuentra en los márgenes de la sociedad mágica. Se prestan a pocas formalidades, y el parentesco espiritual que comparten es algo que se siente, sin palabras, en lo más profundo del alma.

Los herederos del Legado de Proteo pueden ser amedrentadores, no solo para otros magos, sino para aquellos que no saben nada de magia. Las costumbres y mores sociales, o al menos las del mundo civilizado, significan poco para ellos, y a veces quebrantan leyes, se pasan de la raya o ignoran los modales en la mesa o a la hora de vestir sin ningún remordimiento. Esto no quiere decir que sean unos brutos sin cerebro. Sus miembros pueden mostrar tanta inteligencia y compasión como cualquier otro hechicero. Tienden a hablar sin tapujos, hasta el punto de la grosería, y a actuar de forma impulsiva motivados por instintos que solo ellos conocen. Para aquellos que han experimentado directamente el mundo no humano, frases como "naturaleza, roja en colmillo y garra" y "la fuerza que por el verde tallo impulsa a la flor" no son meros conceptos poéticos, sino los mismos cimientos de la realidad.

Senda madre: Thyrsus

Sobrenombre: Cambiantes

Apariencia: Cuanto más tiempo pasa un Huérfano usando sus logros, le proporcionen estos rasgos animales, vegetales o minerales, más probable es que se parezca físicamente a esa forma de alguna manera. Los rasgos comunes incluyen un hirsutismo excesivo, una postura encorvada hacia delante, orejas o narices hipertrofiadas, ojos iridiscentes, trastornos dermatológicos que hacen que la piel parezca la corteza de un árbol, o una forma corpulenta u rocosa como la pared de un precipicio. En general, todos los arañazos, cicatrices, erupciones, infecciones y otros males visibles que puedan recaer sobre el mago en forma animal permanecen visibles en lugares análogos en forma humana, (aunque esos rasgos tienden a desvanecerse con el tiempo si el Huérfano evita el uso frecuente de sus logros).

Trasfondo: Generalmente se asume que los Huérfanos provienen casi todos de más allá de los márgenes de la civilización; áreas rurales, bosques remotos o naciones subdesarrolladas, y a menudo es así. A medida que esos lugares decrecen y desaparecen, sin embargo, pueden encontrarse más herederos del Legado de Proteo en ciudades y áreas urbanas, tomando la forma de animales domésticos, plantas cultivadas y objetos manufacturados. De ellos, algunos pueden ser descendientes de culturas tribales que conocían y respetaban el poder de los Huérfanos, mientras otros puede que rechacen la cultura moderna e intenten reconstruir/reclamar valores más antiguos que consideran más seguros, saludables y (por decirlo de alguna manera) más humanos.

Organización: Todos los Huérfanos son Thyrsus, Despertados por la Atalaya de la Naturaleza Primordial. Si bien a menudo son iniciados en una u otra orden (aunque algunos son apóstatas), tienden a rechazar desdeñosamente

¿No soy acaso hombre y bestia,
unidos en una sola cosa?
y afirmo que esto me hace
más que bestia y más que
hombre.

las políticas tradicionales y las conjuras de la sociedad Despertada, y se retiran a la naturaleza tan pronto como adoptan su Legado.

La mayoría de los huérfanos tienden a ser, o bien eremitas solitarios, o bien grupos aislados con estructura de clan, por lo que tienen poco de organización social superior. Pueden formarse espontáneamente grupos afines sobre la base de hábitats preferidos, especies, filums o reinos. Los grupos regionales tienden a formarse alrededor de áreas como territorios vírgenes, reservas o parques naturales como protección o respuesta a la expansión urbana, vertederos y otras escenas de crímenes ecológicos. La comunicación normalmente se lleva a cabo con medios no humanos, mediante los lenguajes de los animales, y con mensajes "escritos" en la forma de crecimientos anómalos de plantas o formaciones geológicas.

Los Huérfanos tienden a reclamar territorios, lo que hace que entren en conflicto con otras criaturas sobrenaturales que pueden querer esos territorios para sus propósitos. Algunos Huérfanos son nómadas, siguiendo los patrones migratorios de las aves o rebaños de animales, o los hábitos de caza de ciertos depredadores.

Oblaciones sugeridas: Una caza consagrada; representación ritual del comportamiento de un animal; ofrendas ceremoniales de comida a los animales; disposición ritual de piedras y rocas en un área; jardinería ritualista.

Conceptos: Ecologistas y conservacionistas, cuidadores de animales, ermitaños rurales, gente tribal o "primitiva".

Logros

La mayoría de los Huérfanos se esmera en emular a una forma de vida particular, como un oso, felino, águila o incluso a un árbol. Algunos excéntricos eligen dedicarse a los misterios de la "vida" mineral.

Primer Logro: Mudar la piel

Prerrequisitos: Gnosis 3, Vida 2 (primario), Mente 1, Trato con Animales 2 o Supervivencia 2

El mago gana la habilidad de regenerar las heridas de su cuerpo, de manera similar al conjuro de Vida 2 "Autocuración" (página 151), desprendiendo la piel dañada y reemplazándola con piel reciente. Se requiere una acción instantánea y una tirada de Resistencia + Atletismo + Vida. Cada éxito cura un punto de daño contundente o letal. Esta acción puede hacerse de manera refleja en un turno mediante el gasto de un punto de Voluntad.

El mago también puede comunicarse con los animales en su propia lengua de comportamientos, gruñidos, aullidos, acciones o marcas. Se requiere una acción instantánea y una tirada de Presencia + Trato con Animales para comunicar conceptos simples. El mago solo podrá comunicar el tipo de información que otro animal de la misma especie pueda comunicar a uno de sus congéneres.

Segundo Logro: Don de la bestia

Prerrequisitos: Gnosis 5, vida 3

El mago puede transformar una porción de su cuerpo dotándola de un único rasgo animal o vegetal, tales como garras de oso,

ojos de gato o piel de corteza, similar al conjuro de Vida 3 "Autotransformación" (página 154). Para hacerlo hace falta una acción instantánea, durante la cual puede moverse al límite de su Velocidad, pero no una tirada. Debe elegir un solo rasgo cuando obtenga el logro, y no podrá cambiarlo a posteriori. La transformación dura hasta una hora por activación. Cualquier arma natural (colmillos, garras) que gane añade dos dados a las tiradas de ataque, (y el daño es letal), mientras que los rasgos protectores (pelaje, corteza) proporcionan dos puntos de armadura.

El personaje ahora también puede curar daño agravado usando Mudar la piel (más arriba), pero siempre que gaste de un punto de Maná.

Arcano opcional: Materia 3

Si el mago también conoce Materia 3, su rasgo de transformación puede ser mineral en vez de orgánico. Puede que sus pies o puños se conviertan en piedra, que cubra su piel de una lámina de "escamas" flexibles pizarrosas. Los puños y pies de piedra añaden cuatro dados a puñetazos y patadas, pero el daño es contundente en vez de letal. Una piel de piedra proporciona tres puntos de armadura.

Tercer Logro: Forma bestial

Prerrequisitos: Gnosis 7, Vida 4

Ahora el mago puede transformarse, de forma refleja y a voluntad, en una única criatura o planta específica, con un efecto similar al conjuro de vida 4 "Metamorfosis" (página 158). La transformación dura hasta una hora por activación. El mago no sufre el problema de perder su identidad dentro del marco mental de la forma.

Si escoge una forma vegetal en vez de animal, la forma es inanimada, pero puede comunicarse con cualquier espíritu vegetal cercano sin necesidad del Arcano de Espíritu, o si viaja por el Espacio astral mientras su cuerpo está en forma vegetal, puede interactuar con antiguos espíritus vegetales del Tiempo onírico.

Arcano opcional: Materia 4

Si el mago también conoce Materia 4, puede elegir la piedra como su forma, y transformarse en una roca. No puede moverse, aunque puede percibir su entorno. El empleo obvio de esta versión del logro es el camuflaje, pero también proporciona otro beneficio único: el mago puede comunicarse con cualquier espíritu mineral cercano sin necesidad del Arcano Espíritu, o, si viaja por el Espacio astral mientras está en su forma pétrea, puede interactuar con antiguos espíritus minerales del Tiempo onírico.

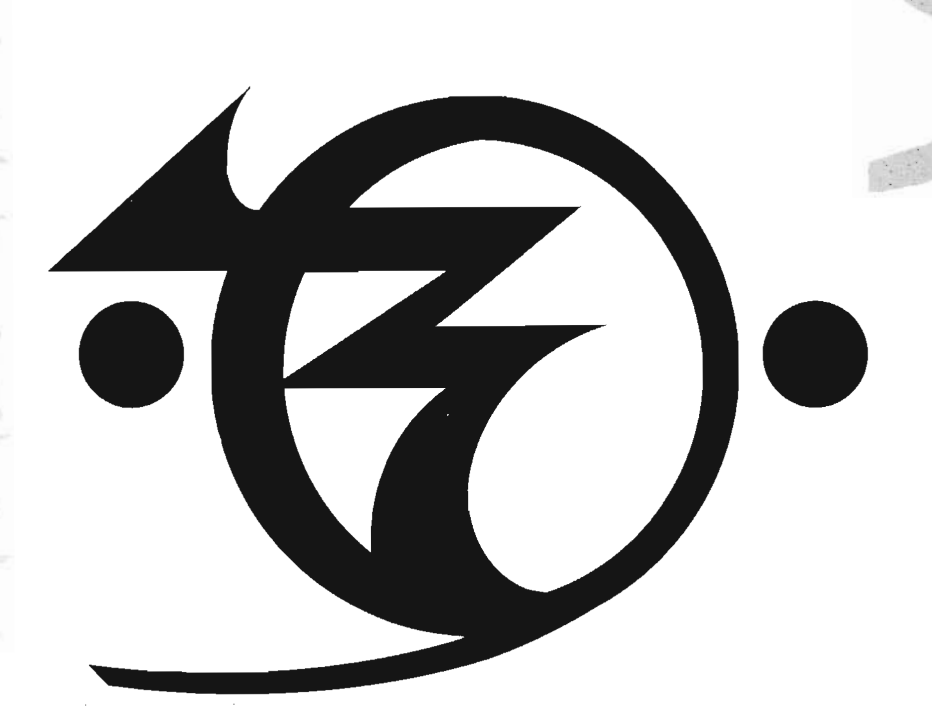
Otros Legados Thyrsus

Orador onírico

El mago aprende a percibir y obtener poder del Tiempo onírico mientras está en el mundo de la vigilia. El Tiempo onírico es el plano astral que según se cree representa el alma colectiva del propio mundo y todas sus criaturas con capacidad para soñar. A los nativos de este lugar se les llama los Oneironatos, descritos en el saber atlante como los seres más antiguos. Algunos creen que el Tiempo onírico está conectado con el sistema límbico, el "cerebro de reptil" y asiento primordial de la consciencia.

Domador de los ríos

El mago domina el elemento del agua en todas sus manifestaciones, literales y simbólicas. En el saber atlante, el agua es el elemento de la emoción y el instinto, el impulso que gobierna las vidas de hombres y bestias.



ADEPTO PERFECCIONADO

Tras el Despertar, suele suceder que los magos novicios se vuelven desdeñosos del mundo mundano y material. Ahora que han penetrado el velo de mentiras e ilusión, están en el umbral de un mundo completamente nuevo, tan deslumbrante que tienden a olvidar su anterior modo de vida. A su juicio, las antiguas reglas ya no se aplican. Admitidos en el seno de una nueva fraternidad de almas similares, se alejan de familia y amigos, que no pueden comprender sus nuevas visiones y habilidades. Ahora son capaces de trascender las burdas limitaciones de la carne y la energía, y algunos incluso descuidan sus cuerpos, considerándolos una carga, meras envolturas a descartar una vez haya terminado su utilidad. Si bien hay algo de verdad en esa forma de pensar, no es una verdad completa. Es un camino que lleva a la disolución y a la incorporeidad.

El **Adepto perfeccionado** se erige como una señal de advertencia contra ese camino, recordando a los magos de dónde vienen y cuál es, o debería ser, su meta final. Su presencia significa un regreso a los orígenes, un recordatorio de que los magos siguen siendo seres humanos: nacen, viven sus vidas y mueren. Si la magia no puede usarse para enriquecer y cumplir con ese proceso, entonces no es magia sino un espejismo. Los Adeptos enseñan que antes de poder trascender verdaderamente las limitaciones de la humanidad, uno debe descubrir cuáles son esas verdaderas limitaciones. Más aun, enseñan que la sabiduría obtenida mediante la trascendencia debe ser devuelta a la humanidad, para poder ayudar a otros a emprender el camino. Un ser humano es una obra en constante progreso, sostienen. Despertar no significa que la obra haya terminado, sino la oportunidad de completarla, de alcanzar la perfección.

Y sin embargo, la tarea de perfeccionarse no puede acabar mientras uno está enmarañado todavía en la telaraña de mentiras e ilusiones. Aunque los Adeptos no desdeñan ni rechazan los asuntos del mundo material, sí que requieren un cierto grado de retiro para lograr sus objetivos. La renuncia a los bienes materiales o a la riqueza es el primer paso para distanciarse de la red del mundo. Los Adeptos tienden a retirarse como ermitaños o comunidades monásticas, tanto mágicas como mundanas, para poder desconectar de las influencias que los distraen del análisis del yo y el refinamiento espiritual. Simplifican sus vidas, dejando fuera el ruido y el ajetreo de forma que puedan oír el murmullo de su interior.

Una vez logrado el grado deseado de quietud y simpleza, el Adepto comienza el proceso de perfección concentrándose en la base de la que emana su consciencia: su propio cuerpo físico. Con las preocupaciones mundanas fuera de su camino, lo primero que el Adepto puede sentir son los ruidos y sensaciones que provienen de su interior. La calma y la paz verdaderas de la mente no son posibles mientras el cuerpo está en un estado de incomodidad o enfermedad, o incluso simplemente si su salud es menos que óptima. Debe emprender un estricto régimen de dieta y ejercicio físico ajustado a las necesidades para asegurar que el cuerpo no distrae la claridad de la mente.

El Adepto perfeccionado considera que el entrenamiento marcial es el tipo de ejercicio más efectivo para sus propósitos. Además de incrementar su fuerza y flexibilidad, el estudiante aprende a concentrar mente y cuerpo para que funcionen como un todo integrado. Aparte de mejorar las capacidades corporales, las artes marciales tienen un efecto calmante sobre la mente al imbuir del conocimiento para hacer frente a las amenazas físicas directas. La disciplina y la perseverancia, también necesarias en el entrenamiento mágico, se perfeccionan a su vez (las artes marciales asiáticas en particular incorporan elementos esotéricos, como la meditación, y de fisiología mística que complementan perfectamente el estudio de la magia). La mayoría de los estilos de lucha sistematizados de todo el mundo incorporan algunos principios éticos según los cuales se exhorta a sus practicantes a proteger a aquellos de menor habilidad, un ideal que los Adeptos abrazan con orgullo.

Mientras la mente trabaja para perfeccionar el cuerpo, este también aprende a operar sobre sí mismo, ganando maestría sobre pensamientos y emociones en vez de ser gobernando por estos. De la misma manera que las distracciones exteriores pueden ser eliminadas, y los deseos e impulsos del cuerpo pueden ser apaciguados, también pude acallarse la cháchara de la mente inferior, dejando al alma libre de oír aquello que tiene que decirse a sí misma. Solo cuando todo ha desaparecido puede el yo interior buscar la perfección mediante la unión de la realidad más superior con la más inferior.

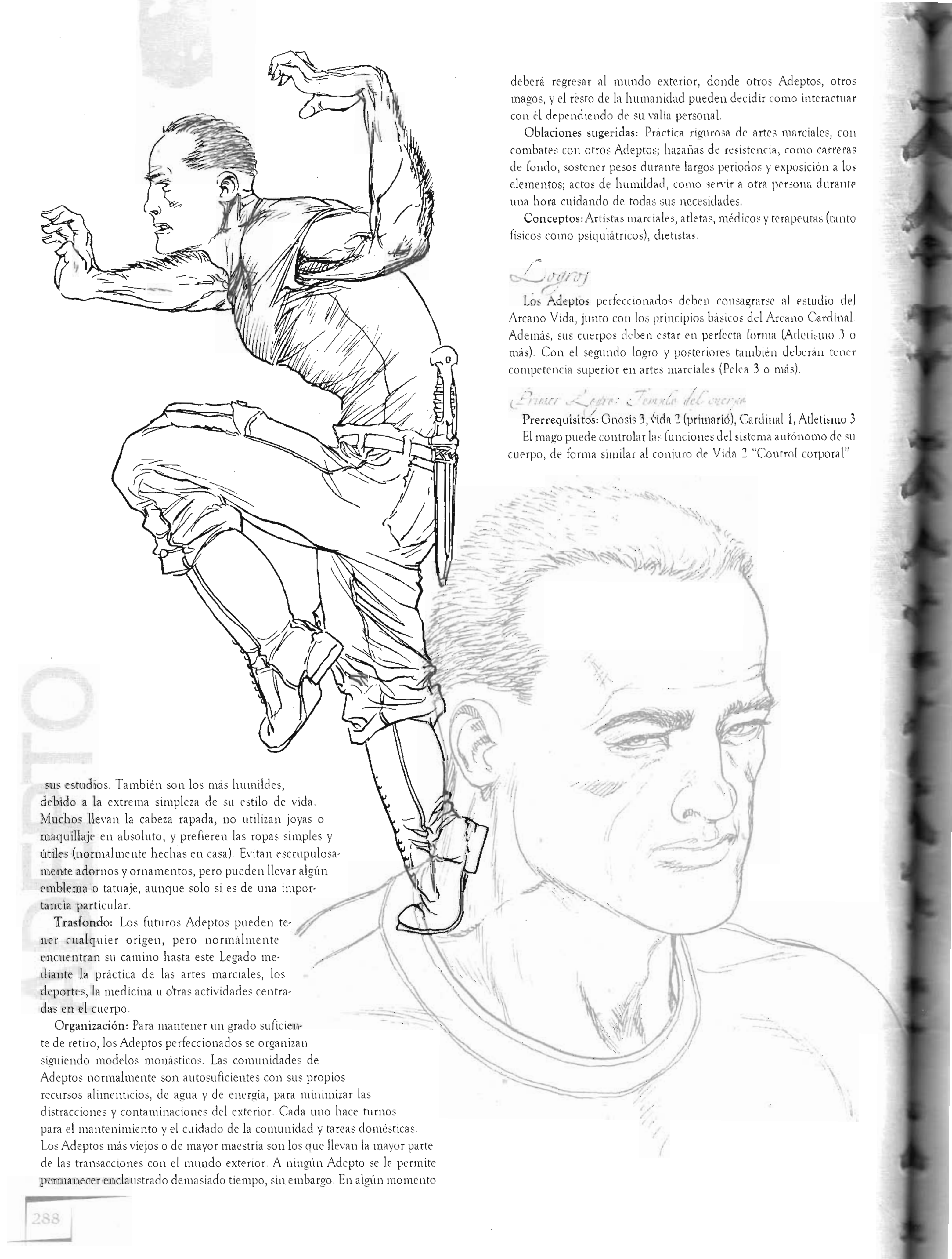
A algunos esta unión les parecería la meta definitiva, la razón misma de la existencia de un mago. Pero para el Adepto perfeccionado este no es el final de la obra, sino el principio. La perfección carece de sentido si es estática y se mantiene aparte del mundo, por lo que el Adepto se ve obligado a regresar al mundo y ayudar a otros a encontrar la paz interior. Las capacidades marciales del Adepto lo convierten en un campeón y protector natural, pero la perfección no está limitada a ningún papel. La paciencia y la disciplina que son las señales de la formación de un adepto lo hacen adecuado para varias vocaciones diferentes, desde las tareas básicas más repetitivas y automáticas hasta las actividades más complejas y arcanas del campo intelectual, como la ciencia o la filosofía. De esta forma, el adepto trae la perfección al mundo y se convierte en un ejemplo a seguir para otros y frente al cual se miden a sí mismos.

Senda u Orden madre: Obrimos o Flecha Adamantina.

Sobrenombre: Monjes

Apariencia: Los Adeptos perfeccionados tienden a ser los magos de aspecto más saludable, ya que se centran en la maestría de su cuerpo durante

BUSCA LA PERFECCIÓN EN TU INTERIOR.



deberá regresar al mundo exterior, donde otros Adeptos, otros magos, y el resto de la humanidad pueden decidir como interactuar con él dependiendo de su valía personal.

Oblaciones sugeridas: Práctica rigurosa de artes marciales, con combates con otros Adeptos; hazañas de resistencia, como carreras de fondo, sostener pesos durante largos periodos y exposición a los elementos; actos de humildad, como servir a otra persona durante una hora cuidando de todas sus necesidades.

Conceptos: Artistas marciales, atletas, médicos y terapeutas (tanto físicos como psiquiátricos), dietistas.

Logros

Los Adeptos perfeccionados deben consagrarse al estudio del Arcano Vida, junto con los principios básicos del Arcano Cardinal. Además, sus cuerpos deben estar en perfecta forma (Atletismo 3 o más). Con el segundo logro y posteriores también deberán tener competencia superior en artes marciales (Pelea 3 o más).

Primer Logro: Templo del cuerpo

Prerrequisitos: Gnosis 3, Vida 2 (primario), Cardinal 1, Atletismo 3

El mago puede controlar las funciones del sistema autónomo de su cuerpo, de forma similar al conjuro de Vida 2 "Control corporal"

sus estudios. También son los más humildes, debido a la extrema simpleza de su estilo de vida. Muchos llevan la cabeza rapada, no utilizan joyas o maquillaje en absoluto, y prefieren las ropas simples y útiles (normalmente hechas en casa). Evitan escrupulosamente adornos y ornamentos, pero pueden llevar algún emblema o tatuaje, aunque solo si es de una importancia particular.

Trasfondo: Los futuros Adeptos pueden tener cualquier origen, pero normalmente encuentran su camino hasta este Legado mediante la práctica de las artes marciales, los deportes, la medicina u otras actividades centradas en el cuerpo.

Organización: Para mantener un grado suficiente de retiro, los Adeptos perfeccionados se organizan siguiendo modelos monásticos. Las comunidades de Adeptos normalmente son autosuficientes con sus propios recursos alimenticios, de agua y de energía, para minimizar las distracciones y contaminaciones del exterior. Cada uno hace turnos para el mantenimiento y el cuidado de la comunidad y tareas domésticas. Los Adeptos más viejos o de mayor maestría son los que llevan la mayor parte de las transacciones con el mundo exterior. A ningún Adepto se le permite permanecer enclaustrado demasiado tiempo, sin embargo. En algún momento

(página 152). Este logro está siempre activo y tiene Duración indefinida. Usa los círculos de Vida del Adepto para determinar los efectos exactos según la descripción del conjuro.

También obtiene la percepción de su propia energía sutil, lo que ha sido llamado *chi* o *prana*, y puede ver esa energía en otras formas de vida. Básicamente, obtiene el conjuro de Cardinal 1 "Visión celestial" (página 181) con Duración indefinida, aunque solo se aplica a analizar criaturas vivientes. En otras palabras, puede usar una acción extendida (una tirada por turno) para ver auras y examinar a la gente para discernir la potencia de su chi (es decir, la reserva de Maná que poseen en ese momento), pero no puede examinar la resonancia de lugares. Usa las reglas para escudriñar seres vivos (página 226), con una dificultad igual a los puntos de Maná del ser para ver si puede determinar el total actual de puntos de Maná del objetivo.

Segundo Logro: Fuerza del chi

El mago controla el flujo de su chi, y así aumenta un Atributo Físico específico, de manera similar al conjuro de Vida 3 "Mejora física" (página 155). Cuando se obtiene este logro, el mago debe elegir un único Atributo Físico (Fuerza, Destreza o Resistencia) sobre el que desea concentrase para perfeccionar su cuerpo. No puede elegir un Atributo diferente a posteriori.

Para obtener la mejora, el mago ejecuta una acción instantánea para canalizar su chi, y sus círculos de Mente se añaden al Atributo elegido. El efecto dura hasta una hora por activación.

Como no es un conjuro, el mago puede usar este logro al mismo tiempo que lanza "Mejora física" para obtener un valor de atributo verdaderamente excepcional. La única limitación, sin embargo, es que la Duración por defecto de cualquier conjuro que incremente el mismo Atributo Físico se vuelve transitoria (un turno), aunque normalmente sea prolongada.

Arcano opcional: Fuerzas 3

Si tu personaje tiene Fuerzas 3, puede usar su chi para atacar a distancia, de forma similar al conjuro de Fuerzas 3 "Golpe telequinético" (en la página 142). Se lleva a cabo una acción instantánea y se hace una tirada de Aplomo + Pelea + Fuerzas. Cada éxito inflige un punto de daño contundente. De la misma manera que en el conjuro, el efecto es dirigido, por lo que cualquier cosa que normalmente protegería al objetivo de un ataque a distancia también se aplica contra el ataque de chi del mago

Tercer Logro: Perfección corporal

Como en Fuerza del chi, descrito arriba, solo que ahora el mago puede elegir un segundo Atributo Físico que aumentar. Incluso puede usar ambos logros al mismo tiempo, siempre y cuando emplee acciones instantáneas separadas para activar los poderes.

Arcano opcional: Fuerzas 4

Si también tiene Fuerzas 4, su Golpe telequinético ahora hace daño letal. Además, puede usar su chi para desviar balas y otros proyectiles, de forma similar al conjuro de Fuerzas 4 "Controlar la velocidad" (página 144). Ejecuta una acción instantánea y tira Destreza + Pelea + Fuerzas. El número de éxitos determina el grado en que puede desviar el proyectil (ver la descripción del conjuro). Puede realizar esta acción en cualquier momento del orden de iniciativa, incluso antes de que le sea permitido actuar en condiciones normales, y siempre y cuando no haya actuado ya en ese turno.

Otros Legados Obrimos

Tres veces grande

El mago sigue la senda de Hermes-Toth-Mercurio estudiando las correspondencias entre las cosas terrenales y sus contrapartidas celestiales. La Escala de Plata también enseña este Legado.

Domador del Fuego

El mago domina el elemento del fuego en todas sus manifestaciones literales y simbólicas. En el saber atlante, el fuego es el elemento de la voluntad y la intuición, el conocimiento más allá de la razón.



ADEPTO PERFECCIONADO

LOS SUTILES

Entre los Legados más enigmáticos están los Sutiles, magos que "actúan sin actuar", que "están *en* el mundo pero no forman *parte* del mundo". Si los buscas ya no están. Muchos dudan de su existencia, pero aquellos que conocen sus caminos pueden detectar su influencia por todo el mundo. Sus nombres no aparecen escritos en la Historia, pero gran parte de la Historia la han escrito ellos. Sus rostros no aparecen en ningún monumento, pero la mayoría de los monumentos se han erigido según las proporciones diseñadas por una mano Sutil. Aunque no reconocen fronteras y se mueven mediante rutas ignotas, es su pluma la que dicta dónde se alzan fronteras y caminos. Para algunos son villanos en la sombra, que no se atreven a mostrar sus rostros. Para otros son los jefes secretos de la gran conspiración que impone arden en el mundo. Para si mismos, son simplemente los sutiles, o los *Ahl-i-Batin*, la "gente de la verdad interior" que sirven de avanzada de la civilización; no imponiendo orden al mundo, sino trayéndolo.

Los magos batini utilizan geometrías sagradas para abrir la mente a la realidad divina. Mediante el estudio de la complejidad de las relaciones espaciales y las proporciones, el alma puede reestructurarse a sí misma para armonizar con el mundo y, por tanto, reestructurar el mundo. El saber sutil se remonta a los arquitectos y planificadores urbanos de la Atlántida, para quienes la sociología no era una simple ciencia sino un arte mágico. Creían que una sociedad armoniosa que sostuviera y diera plenitud a todos sus miembros se podía conseguir mediante el ordenamiento del patrón del espacio que ocupa esta, engendrando patrones de conducta apropiados en sus ciudadanos. Esta ingeniería social se preocupaba de de todo, desde los amplios planes geográficos hasta los detalles menores de arte, música y literatura. Todo aspecto de la cultura puede crearse para reflejar, y por tanto para enseñar y reproducir, la armonía social general.

Los Sutiles ejercieron una influencia sustancial en todas las grandes civilizaciones del mundo, desde el Renacimiento europeo, posible gracias al trabajo de agentes cuidadosamente emplazados en las principales instituciones políticas y religiosas, pero esta influencia fue menguando según las sociedades seculares crecían. En el presente, los Sutiles son demasiado pocos y están demasiado dispersos para ejecutar ninguno de sus planes a gran escala, pero han aprendido a infiltrarse de manera permanente en las siempre cambiantes administraciones de la política moderna, principalmente mediante el acto hacerse con puestos dentro de las instituciones de inteligencia. También mantienen una presencia constante en el mundo de las artes, la moda, la comunicación y la educación. Desde esas posiciones pueden controlar (o al menos influenciar en cierto grado) los excesos y vicisitudes de la sociedad en general.

Debido a que los Sutiles son herméticos y furtivos, sus motivaciones a menudo son cuestionadas por otros magos. Su mano ha sido percibida detrás de innumerables conjuras e intrigas en la historia, la más notable de las cuales fue la orden de los Asesinos, una secta musulmana ismaelita. Desde su red de fortalezas en lo alto de montañas, este grupo enviaba agentes altamente preparados para extender su influencia, desde fanáticos asesinos suicidas a habilidosos y pacientes agentes encubiertos. Algunos consideran que esta secta fue el máximo logro de los Sutiles, una sociedad utópica de inclinaciones espirituales que se mantenía en medio de un entorno social hostil con un mínimo de fuerza militar. Otros ven a los Asesinos como la peor de las obras de los Sutiles: aislados y separados, usaban el asesinato como herramienta para separarse del mundo exterior para beneficio un líder autocrático que reclamaba para sí autoridad espiritual superior mientras ordenaba a sus esclavos sumisos que se mataran como demostración de su poder. Las últimas palabras del fundador de la secta, el legendario Viejo de la Montaña, Hassan-i-Sabbah fueron: "¡Nada es cierto, todo está permitido!", lo que a menudo se toma como indicio de la profunda amoralidad de este Legado.

De hecho, los Sutiles no vacilan en ejecutar actos que serían condenables en la mayoría de las tradiciones espirituales. Los *Ahl-i-Batin* también emplean un cierto número de prácticas ascéticas que llevan a extremos potencialmente peligrosos, incluyendo el ayuno, la flagelación y la mutilación. Su largo historial de lavado de cerebros, control mental y manipulación social también es causa de preocupación. Entre otras disciplinas, también cultivan el camino del asesino invisible, y no están por encima de usar la violencia, o la amenaza creíble de violencia, para conseguir sus objetivos. Por tanto, se puede decir que tiene considerable poder mundano. Los Sutiles no se consideran a sí mismos amos del mundo, sino simplemente los servidores de la evolución humana, purgando a la humanidad para conducirla por la cuesta hacia un supuesto Despertar universal.

Sobre cuándo ocurrirá ese Despertar, el Legado no ofrece una respuesta clara. En la actualidad, el punto de vista predominante es que hay demasiados secretos que han sido revelados (o filtrados) a los Durmientes y demasiado pronto, lo que ha otorgado a la humanidad una capacidad para la destrucción desproporcionada con respecto a su actual desarrollo moral. Este curso de las cosas presenta un peligro para el mundo entero, magos incluidos, y por tanto debe ser refrenado mediante cualquier medio necesario.

Senda u Orden madre: Mastigos o Guardianes del Velo

Sobrenombre: Hombre invisible.

Apariencia: Los Sutiles han convertido el anonimato en una ciencia y tienden a confundirse con el entorno. Visten a la manera local y adoptan las costumbres locales con gran facilidad, capaces de desaparecer al instante en medio de una multitud o del tráfico. Los herederos de este Linaje son conocidos por su talante reservado y callado, así como por su mirada penetrante.

Trasfondo: La influencia histórica de los Sutiles se expresó en su máximo esplendor mediante varias tradiciones esotéricas del Medio Oriente: gnosticismo, cabalismo, sufismo, por lo que muchos de sus miembros provienen de esas tradiciones. La mayor parte de la terminología que emplea este Legado es de origen persa o árabe. Las operaciones de los Sutiles abarcan todo el

Di nuestro nombre solo en susurros, porque estamos más cerca de ti en todo momento que tu propia yugular, aunque tu no lo sepas.

globo y metodología es altamente ecléctica, por lo que los Sutiles pueden encontrarse en casi todos los lugares (aunque sería más correcto decir que hay Sutiles *emplazados* en casi todos lados. Si realmente se les puede encontrar es otra historia).

Organización: Una vez terminado su aprendizaje, el Sutil rara vez mantiene contacto directo con otros herederos de su Legado. Sin embargo, a veces se forman grupos con fines específicos; esos grupos son células aisladas tan secretistas que puede que sus componentes no conozcan los nombres de los demás. Las reuniones se hacen con los rostros cubiertos por velos y el cuerpo embozado. Las palabras nunca superan el nivel de un susurro y se toman rutas diferentes para la entrada y la salida. La pregunta es cómo es posible que, con esa muralla de secretos, los *Ahl-i-Batin* sean capaces de comunicarse, y más aún, llevar a cabo una conspiración global. El "plan maestro" de los ingenieros sociales atlantes es reiterado mediante el saber batini, de forma que ningún heredero quede sin conocer su papel en el proceso de la evolución humana.



Esto no implica que un Sutil sea simplemente una rueda en una enorme máquina, que sigue un camino preprogramado. Por el contrario, la creatividad y la originalidad son altamente valoradas dentro del Legado y en todo el mundo.

Los detalles locales para el plan colectivo varían de región en región, así que sus facetas deben comunicarse a los recién llegados. Un Sutil está entrenado para leer patrones culturales amplios (estructuras de poder, tendencias económicas, creencias religiosas, estilos artísticos y tendencias personales) dentro de las modas, las artes, la arquitectura y la música. Con un mero vistazo a una esquina o mercado de una ciudad, puede adivinar una multitud de detalles sobre su entorno. Por ejemplo, los aparentemente inofensivos anuncios de una nueva crema de afeitar pueden darle una pista sobre un nuevo fundamentalismo religioso que está asentándose en la comunidad, aunque todavía no sea evidente en el comportamiento de nadie. Si bien la conexión entre crema de afeitado y fundamentalismo nunca se le ocurriría a un observador casual, los tenues hilos de creencias y deseos representados por las dos fuerzas son obvios para el observador Sutil, y le permiten dar saltos intuitivos de comprensión que son irracionales o enigmáticos para otros.

Además, es muy posible que los batini hayan codificado sus propias innovaciones en la estructura social. Los visitantes pueden leer mensajes específicos e incluso informes detallados en detalles tan ubicuos como los adornos arquitectónicos, el ribete bordado de una falda, el trazado de las calles o una melodía popular.

Oblaciones sugeridas: Hacerse pasar por otras personas, como un policía de tráfico y poner multas, o el mozo de almacén en la tienda de comestibles del barrio; enseñar a otros (el Sutil puede que tenga un puesto de verdad en la enseñanza o finja ser profesor sustituto); contemplar varios canales de televisión al mismo tiempo para obtener una percepción del espíritu colectivo de la sociedad; practicar el arte del camuflaje ocultándose con éxito a otro mago cuando este está muy próximo al Sutil...

Conceptos: Asesinos, agentes dobles (o triples, o cuádruples), diplomáticos, consejeros políticos, arquitectos, artistas, compositores.

Logros

El mago que aprende este Legado debe tener comprensión de los misterios de Mente y Destino, junto con habilidades que podrían ser denominadas de "espionaje".

Primer Logro: la Danza sutil

Prerrequisitos: Gnosis 3, Mente 2 (primario), Destino 1, Subterfugio 2

El mago camina sin destacar ante los demás, encajando perfectamente en sus expectativas. Mientras sigue adelante, obtiene desde su posición ventajosa

indicios sobre las construcciones de la cultura humana: publicidad, modas, etcétera, y sobre el comportamiento inconsciente de los demás. Esos indicios apuntan a oportunidades y coyunturas para llevar a cabo cambios sustanciales en la sociedad mediante actos menores.

Este logro es similar a una combinación del conjuro de Mente 2 "Pasar desapercibido" (página 172, que le permite pasar inadvertido entre los demás) y el de Destino 1 "Visión de la Sibila" (página 127), que le permite detectar sucesos de mucha importancia). Para activar este logro, el mago simplemente ejecuta una acción instantánea; no hay tirada. El efecto dura hasta una hora.

Segundo Logro: Falsa identidad

Prerrequisitos: Gnosis 5, Mente 3

El mago puede asumir una identidad falsa e incluso una apariencia distinta a la suya, usando un efecto similar al conjuro de Mente 3 "Impostor" (página 173). Ejecuta una acción instantánea (sin tirada) y afecta a tantos sentidos (vista, oído, olor, tacto e incluso sabor) como círculos de Mente tenga. El efecto dura hasta una hora.

Además, pude alterar la apariencia de su propia aura, cambiando su estado mental o emocional (similar al conjuro de Mente 2 "Alterar el aura", página 171), o incluso su naturaleza (similar al conjuro de Cardinal 2 "Transformar el aura", página 183). Usa los círculos de Mente del mago como Potencia para comparar el efecto con los intentos de alguien por ver la realidad.

Arcano opcional: Espacio 3

Si también tiene Espacio 3, el mago puede crear conexiones empáticas entre personas, lugares o cosas que observe durante la Danza sutil (descrita más arriba), similar al conjuro de Espacio 3 "Nuevos hilos" (página 194). Lleva a cabo una acción instantánea e incrementa el grado de empatía en uno por cada círculo de Espacio que posea, aunque no podrá hacer una conexión Sensorial si los objetivos no están dentro de su radio perceptivo (vista directa, oído o tacto). Una conexión Íntima es la mejor posible en esa situación (el Narrador determina el nivel base de la conexión). Esos hilos son duraderos, a menos que el curso natural de las cosas los altere (por ejemplo, si la relación entre dos personas se tuerce, reduciendo su conexión).

Tercer Logro: Oclusión mental

Prerrequisitos: Gnosis 7, Mente 4

El mago puede nublar, literalmente, las mentes de los demás mediante la alteración de sus recuerdos, de forma similar al conjuro de Mente 4 "Abrir brecha en la memoria" (p. 214). Se requiere una acción instantánea de Manipulación + Subterfugio + Mente.

Arcano opcional: Espacio 4

Si también conoce Espacio 4, el mago puede ubicar varias Falsas identidades al mismo tiempo (similar al conjuro de Espacio 4 "Ubicuidad", p. 239). Ejecuta una acción instantánea (sin tirada) y puede crear una personalidad por punto de Mente que posea. Puede hacer multitarea (como el conjuro de Mente 3, página 174) hasta un total de dos acciones mentales y/o sociales instantáneas o tres acciones mentales y/o una acción social extendida a repartir entre el mago y sus falsas identidades.

Otros Legados Mastigos

Clavicularius ("Guardián de la Llave")

El mago practica la magia goética, enfrentándose y estudiando a los demonios que habitan la parte oscura de su psique. Usando la empatía, obtiene el control sobre los demonios regentes de sus pecados. Aprende los sellos y nombres que atan a esos demonios, como dejó escrito hace mucho el Rey Salomón.

Esfinge

El mago aprende a descifrar cualquier acertijo, código o enigma, y puede encontrar siempre la salida de cualquier laberinto. Puede deducir verdades, incluso en ausencia de hechos. El Mysterium también enseña este Legado.



Reyes sin corona

Desde el amanecer de la civilización, la humanidad ha soñado con crear riquezas a partir de la materia sin valor. Ese sueño puede hacerse realidad, según averiguó la humanidad, pero solo mediante duros trabajos y algo de suerte. Un montón de piedra o madera puede, una vez lijado, esculpido o molido, convertirse en un objeto útil, hermoso o en ambas cosas a la vez. La paciencia y el trabajo pueden aplicarse a un pedazo de tierra polvorienta para hacer que crezcan las cosechas o los rebaños. Quienes estaban dispuestos a sacrificar tiempo y esfuerzo de esa manera, a menudo sentían que basar su estilo de vida en esas actividades no solo les gratificaba con riqueza material, sino que además dotaba al alma de cualidades útiles y hermosas.

No todo el mundo estaba dispuesto a dedicar tal esfuerzo, por lo que algunos idearon atajos hacia la riqueza, obteniendo crédito por el trabajo de otros o incluso apropiándose del producto de ese trabajo para sí. Separaron la noción de "riqueza" de los beneficios materiales del trabajo, reduciendo los bienes a un sistema de valores artificiales basados en metales raros o gemas (y posteriormente en pedazos de papel impreso y más tarde en números resplandecientes en la pantalla de un monitor). El trabajo real de crear riqueza fue denigrado como una ocupación vil y la riqueza espiritual que generaba, desdeñada como una fantasía por aquellos que no se molestaban en practicarlo.

Conseguir algo de la nada solo hace que se quiera más. La riqueza vana, como comida sin nutrientes, puede ser adictiva, y expande el vacío que debía llenar. En esa sociedad vacua inevitablemente resurgieron las leyendas de antaño sobre magos que podían convertir el plomo en oro, el polvo en dinero, la mierda en millones. Con las leyendas aparecieron los charlatanes, aquellos que afirmaban conocer el truco de obtener algo de la nada, que eran buscados por reyes con tesorerías vacías, que esquilmaban a sus patrones envolviendo sus lingotes de plomo en láminas de latón pulido y se escabullían de palacio por la noche con las bolsas llenas de su propia riqueza vana y vacua. Así las leyendas cayeron en la infamia (pero sin llegar a desaparecer del todo) mientras la búsqueda de la riqueza vana continuaba.

La verdad detrás de esas leyendas conmocionaría a esos reyes adictos que las escucharon. Cierto, los magos de la Atlántida *habían* aprendido el "truco" de transformar una sustancia en otra, pero solo fue un efecto secundario de su verdadera obra. Sus trabajos no estaban dirigidos hacia el mundo material externo, sino hacia el interior. Como la tierra, la madera o la piedra, el alma puede ser cultivada y labrada, según descubrieron, puede ser transformada en algo superior y más refinado de lo que sería en otro caso. El "plomo" con el que operaban eran ellos mismos, y el "oro" que creaban era, también, ellos mismos.

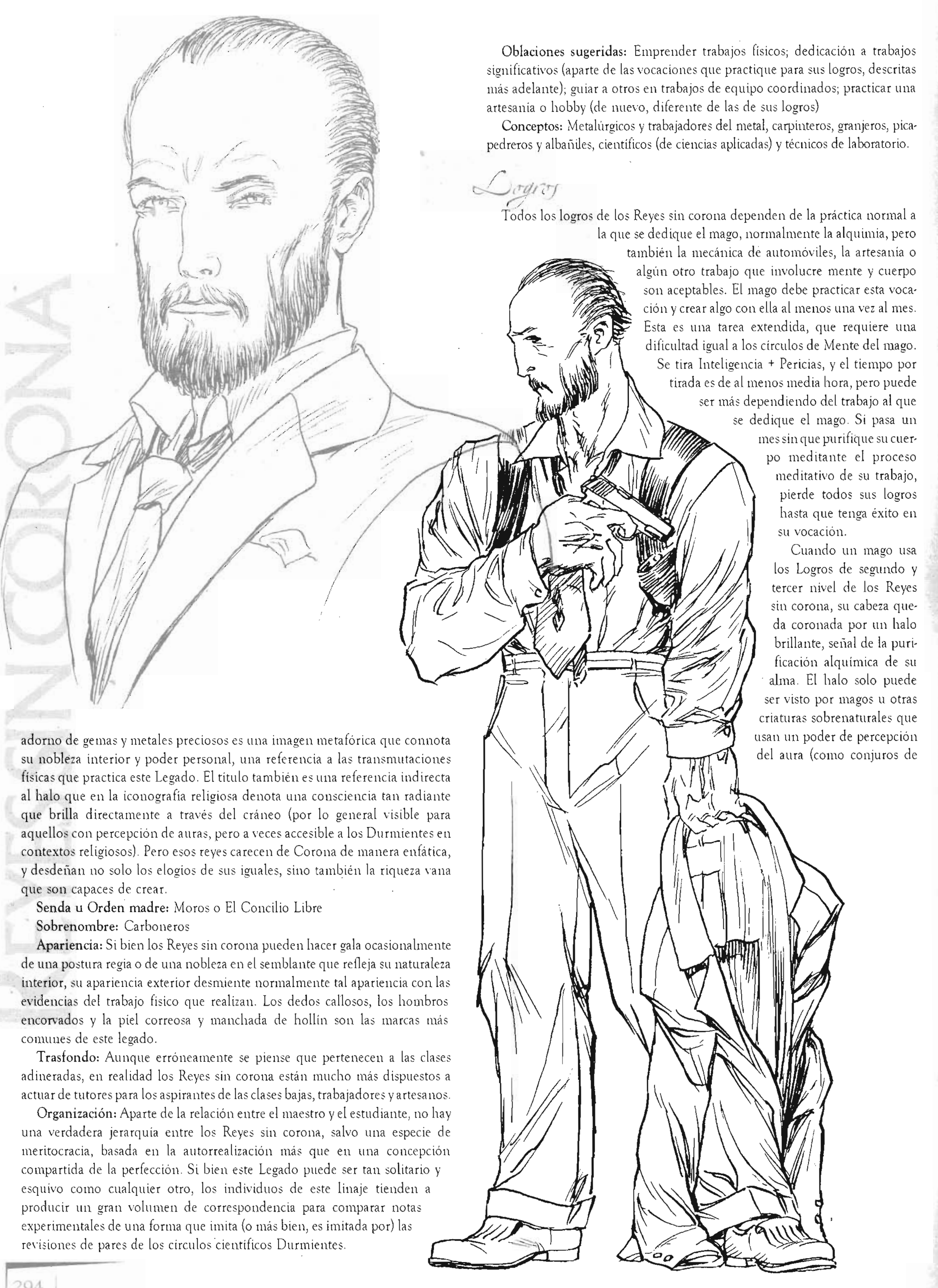
Esto no quiere decir que su "alquimia" fuera una práctica puramente contemplativa, un tipo de meditación disfrazada de metáfora física. La imagen de la estancia oculta, con su horno, sus alambiques, retortas y crisoles es, de hecho, cierta. La experimentación en el plano material era tan importante en su práctica como la disciplina espiritual. Embarcarse en un arte físico con una mentalidad apropiada para la observación de uno mismo puede hacer que los magos sincronicen tanto el mundo interior como el exterior. Este Legado enseña que la verdadera comprensión se alcanza mejor cuando el proceso externo es un reflejo del interno.

De la misma manera que la materia puede ser moldeada por el calor y el frío, por el golpe del martillo y por el corte del cincel, también el alma puede ser moldeada por el placer y el dolor, por la sensación y el pensamiento. El lastre emocional o los modos de pensamiento defectuosos pueden ser eliminados y las cualidades deseables, como la honradez y la compasión, pueden añadirse a la aleación en el crisol del alma. La imperfección puede quemarse, evaporarse o congelarse y cortarse para hacerla desaparecer. La esencia más pura del alma puede destilarse de los pesares y traumas que la lastran, dejándola libre para convertirse en aquello que es más escaso y precioso que el oro: la vida plena de una persona completa.

Los herederos de este Legado se conocen como los "Reyes sin corona", un término que la mayoría de los ajenos al Legado piensan que se refiere a la época de los charlatanes, cuando los gobernantes del mundo podían ser gobernados a su vez mediante sus vacuos deseos, y aquel que los conociera podía convertirse fácilmente en el "poder detrás del trono". Pero el nombre esconde un significado más esotérico. Tras haber perfeccionado la técnica de modelar sus propias almas, los Reyes sin corona pueden afirmar con razón que son "hombres hechos a sí mismos", amos de sus propias almas. Su "realeza" se basa, no en primogenituras ni en la acumulación de riquezas vacías, sino en las nobles cualidades que han cultivado en su interior. No gobiernan naciones, sino solo a sí mismos, con un dominio que la gente corriente apenas puede imaginar.

El calificativo "sin corona" es igualmente significativo a nivel esotérico, más allá del hecho de que no hacen gala abiertamente de su nobleza. El

Aunque el dolor y el desasosiego
Pesen en tu alma como el plomo
Mediante el calor de tu esfuerzo
Brillarás como el oro



adorno de gemas y metales preciosos es una imagen metafórica que connota su nobleza interior y poder personal, una referencia a las transmutaciones físicas que practica este Legado. El titulo también es una referencia indirecta al halo que en la iconografía religiosa denota una consciencia tan radiante que brilla directamente a través del cráneo (por lo general visible para aquellos con percepción de auras, pero a veces accesible a los Durmientes en contextos religiosos). Pero esos reyes carecen de Corona de manera enfática, y desdeñan no solo los elogios de sus iguales, sino también la riqueza vana que son capaces de crear.

Senda u Orden madre: Moros o El Concilio Libre

Sobrenombre: Carboneros

Apariencia: Si bien los Reyes sin corona pueden hacer gala ocasionalmente de una postura regia o de una nobleza en el semblante que refleja su naturaleza interior, su apariencia exterior desmiente normalmente tal apariencia con las evidencias del trabajo físico que realizan. Los dedos callosos, los hombros encorvados y la piel correosa y manchada de hollín son las marcas más comunes de este legado.

Trasfondo: Aunque erróneamente se piense que pertenecen a las clases adineradas, en realidad los Reyes sin corona están mucho más dispuestos a actuar de tutores para los aspirantes de las clases bajas, trabajadores y artesanos.

Organización: Aparte de la relación entre el maestro y el estudiante, no hay una verdadera jerarquía entre los Reyes sin corona, salvo una especie de meritocracia, basada en la autorrealización más que en una concepción compartida de la perfección. Si bien este Legado puede ser tan solitario y esquivo como cualquier otro, los individuos de este linaje tienden a producir un gran volumen de correspondencia para comparar notas experimentales de una forma que imita (o más bien, es imitada por) las revisiones de pares de los círculos científicos Durmientes.

Oblaciones sugeridas: Emprender trabajos físicos; dedicación a trabajos significativos (aparte de las vocaciones que practique para sus logros, descritas más adelante); guiar a otros en trabajos de equipo coordinados; practicar una artesanía o hobby (de nuevo, diferente de las de sus logros)

Conceptos: Metalúrgicos y trabajadores del metal, carpinteros, granjeros, picapedreros y albañiles, científicos (de ciencias aplicadas) y técnicos de laboratorio.

Logros

Todos los logros de los Reyes sin corona dependen de la práctica normal a la que se dedique el mago, normalmente la alquimia, pero también la mecánica de automóviles, la artesanía o algún otro trabajo que involucre mente y cuerpo son aceptables. El mago debe practicar esta vocación y crear algo con ella al menos una vez al mes. Esta es una tarea extendida, que requiere una dificultad igual a los círculos de Mente del mago. Se tira Inteligencia + Pericias, y el tiempo por tirada es de al menos media hora, pero puede ser más dependiendo del trabajo al que se dedique el mago. Si pasa un mes sin que purifique su cuerpo meditante el proceso meditativo de su trabajo, pierde todos sus logros hasta que tenga éxito en su vocación.

Cuando un mago usa los Logros de segundo y tercer nivel de los Reyes sin corona, su cabeza queda coronada por un halo brillante, señal de la purificación alquímica de su alma. El halo solo puede ser visto por magos u otras criaturas sobrenaturales que usan un poder de percepción del aura (como conjuros de

Mente o Cardinal o la Disciplina vampírica Auspex). Es demasiado sutil hasta para la Visión de mago.

Primer Logro: Nigredo

Prerrequisitos: Gnosis 3, Materia 1, Mente 2 (primaria), Pericias 2, Ocultismo 1

El mago tiene un "Escudo mental" (página 171) de Duración indefinida que le proporciona protección igual a sus círculos de Mente.

Además, puede estudiar cualquier producto de su oficio o del Arcano Materia alterado o transformado, y ver en ello un espejo de su propia alma. Puede percibir su propia aura, de forma similar al conjuro "Percibir el aura" (página 169). No hay tirada; solo una acción instantánea de examen del objeto para ver qué le dice. A continuación de esta acción, obtiene un modificador de +2 dados a cualquier conjuro del Arcano Mente que proporcione una mejora de Atributos mentales y/o Sociales, siempre y cuando se lancen durante la misma escena que en la que tuvo lugar el examen.

Segundo Logro: Albedo

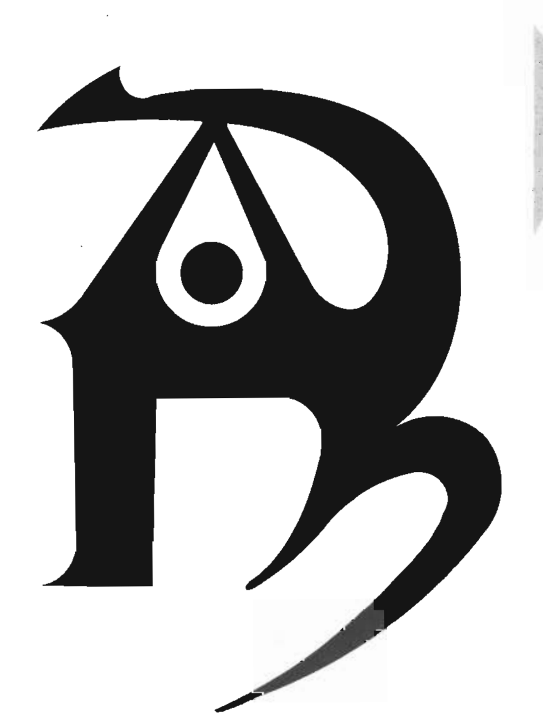
Prerrequisitos: Gnosis 3, Mente 3

El mago puede aumentar un Atributo Mental o Social específico, de forma similar al conjuro "Mejora mental" (página 174). Cuando se obtiene este logro por primera vez, el mago debe elegir un único Atributo (como Inteligencia o Compostura) en el que desea concentrarse en la gran obra del moldeado del alma. No puede cambiar de Atributo posteriormente.

Para obtener el aumento, el mago primero debe estudiar su alma de la misma manera descrita para los productos de su magia de Materia en el logro de Nigredo. A continuación, sus círculos de Mente se añaden al Atributo elegido. Este efecto dura una hora una vez invocado.

Como no es un conjuro, el mago puede usar este logro al mismo tiempo que lanza "Mejora mental" para obtener un valor realmente fenomenal en el Atributo. La única limitación, sin embargo, es que la Duración base de cualquier conjuro que aumente el mismo Atributo Social o Mental pasa a ser transitoria (un turno), aunque el conjuro sea normalmente prolongado.

Arcano opcional: Cardinal 3



Si el mago también conoce Cardinal 3, gana el beneficio de la "Armadura del alma" (página 183) como parte de su escudo Nigredo.

Tercer Logro: Rubedo

Prerrequisitos: Gnosis 3, Mente 4

Igual que Albedo, descrito antes, pero el mago puede escoger un segundo Atributo Social o Mental para aumentar. Puede incluso usar ambos logros al mismo tiempo, siempre y cuando haga dos acciones instantáneas separadas para activar los poderes.

Arcano opcional: Cardinal 4

Si también conoce Cardinal 4, puede extraer Maná de objetos sobre los que haya obrado su magia de Materia, de forma similar al conjuro "Extraer maná" (página 189). El objeto debe haber sido creado o modificado por el propio mago usando el Arcano Materia, y solo podrá extraer Maná de un único objeto de ese tipo por día. Se ejecuta una acción instantánea y se tira Aplomo + Ocultismo + Cardinal. Cada éxito extrae un punto de Maná, pero inflige dos puntos de Daño a la Estructura del objeto (pasando por encima de la Durabilidad)

> ## Otros Legados de Moros
>
> **Bokor**
>
> El mago gobierna sobre las legiones de los muertos animados, y tiene bajo su mando a zombis y necrarios (pero no fantasmas).
>
> **Domador de la piedra**
>
> El mago domina el elemento de la piedra en todas su manifestaciones, literales y simbólicas. En el saber atlante, la tierra es el elemento de la sensación y la encarnación, el principio fundamental.

Caminantes de las Brumas

En su afán por aprehender el orden superior del Mundo celeste, muchos magos miran más allá de la realidad artificial construida y mantenida por la humanidad, en dirección al mundo natural. Mientras otros hojean grimorios polvorientos o contemplan la superficie lisa y pulida de espejos o bolas de cristal en sus sanctasanctórums, hay otros que voluntariamente abandonan todo y buscan el conocimiento y el poder en un mundo que no sea obra suya. Leen encantamientos y profecías en el movimiento de las ramas bajo el viento y en la caída de las hojas. Extraen poder y fuerza del mundo verde y vivo.

Hay un lenguaje secreto en la naturaleza, y para aquellos que sepan leerlo no habrá nada oculto en el Mundo caído, ya que todas las cosas están conectadas entre sí y todo está reflejado en todo lo demás. La naturaleza exhibe sus tesoros a la vista de todos, pero se despliega en formas que pocos podrán comprender de verdad, inmutable solo en su eterna mutación, evolución, involución y revolución. El mago diligente puede adivinar la intrincada sintaxis y la grandiosa gramática de este lenguaje secreto, vislumbrando profundos secretos en las brumas que envuelven misterios más allá de la comprensión humana.

Muchos se detendrían o se darían media vuelta, pero algunos siguen adelante hacia esa naturaleza más allá de la naturaleza, una "sobrenaturaleza", por así decirlo. En las brumas puede encontrarse el orden implícito, un orden de gigantes dormidos cuyos cuerpos son la tierra, cuyo aliento es el viento, y de cuyas voces el trueno no es más que un eco. Aquí es donde los rostros de las ninfas relucen a través de flor, fruto y hoja, donde los bailes de las sílfides trazan brisas y vendavales, donde los gnomos horadan el corazón fundido de las montañas. Aquí es donde nace la magia, e incluso los magos más poderosos deben caminar con cuidado, o abstenerse de hacerlo.

Los Caminantes de las brumas van más allá de lo visible, hasta lo invisible, conectando con la magia en fuente de toda vida, como antaño se hacía en tiempos largamente olvidados. Otros magos miran en su interior, o alzan la mirada hacia cielos distantes, pero el Caminante viaja por el mundo buscando reinos de encantamiento puro. Conoce las profundas cavernas de la tierra donde duermen los dragones, y qué sendas invisibles conducen a los países feéricos.

Fueron los Caminantes los que enseñaron a la humanidad a marcar los senderos que recorrían y a reconocer hitos geográficos que guían sin error de una región a otra. Antes que seguir el crecimiento estacional o las migraciones de la caza, la humanidad pudo elegir su propio camino a su destino. En resumen: no nos enseñaron simplemente a migrar, sino a *viajar* de verdad. A los pueblos más sedentarios les dieron los juegos de azar, cuyos detalles enseñan, a escala reducida, los misterios del destino y los hados, de forma que ellos también pudieran experimentar la aventura de lo desconocido.

Pero con el avance de la civilización, la humanidad olvidó la sabiduría del Caminante, dando sus dones por sentados y apartándose de los ritmos y ciclos del mundo natural. Incluso esos juegos de azar, una vez usados para adivinar la voluntad de los mismísimos dioses, degeneraron en una orgía de avaricia materialista, atrayendo al crimen y la corrupción. Según se extendían las amplias carreteras transitadas por la naturaleza, surcando el rostro de la tierra como arrugas, los Caminantes encontraron necesario confiar cada vez más en las líneas arcanas para que los guiaran por las brumas de bosques a lagos mientras visitaban los pocos lugares sagrados que quedaban. En los tiempos modernos, han quedado completamente marginados, como solitarios que patrullan los márgenes del mundo desarrollado.

Senda u Orden madre: Acanthus o Mysterium.

Sobrenombre: Druidas

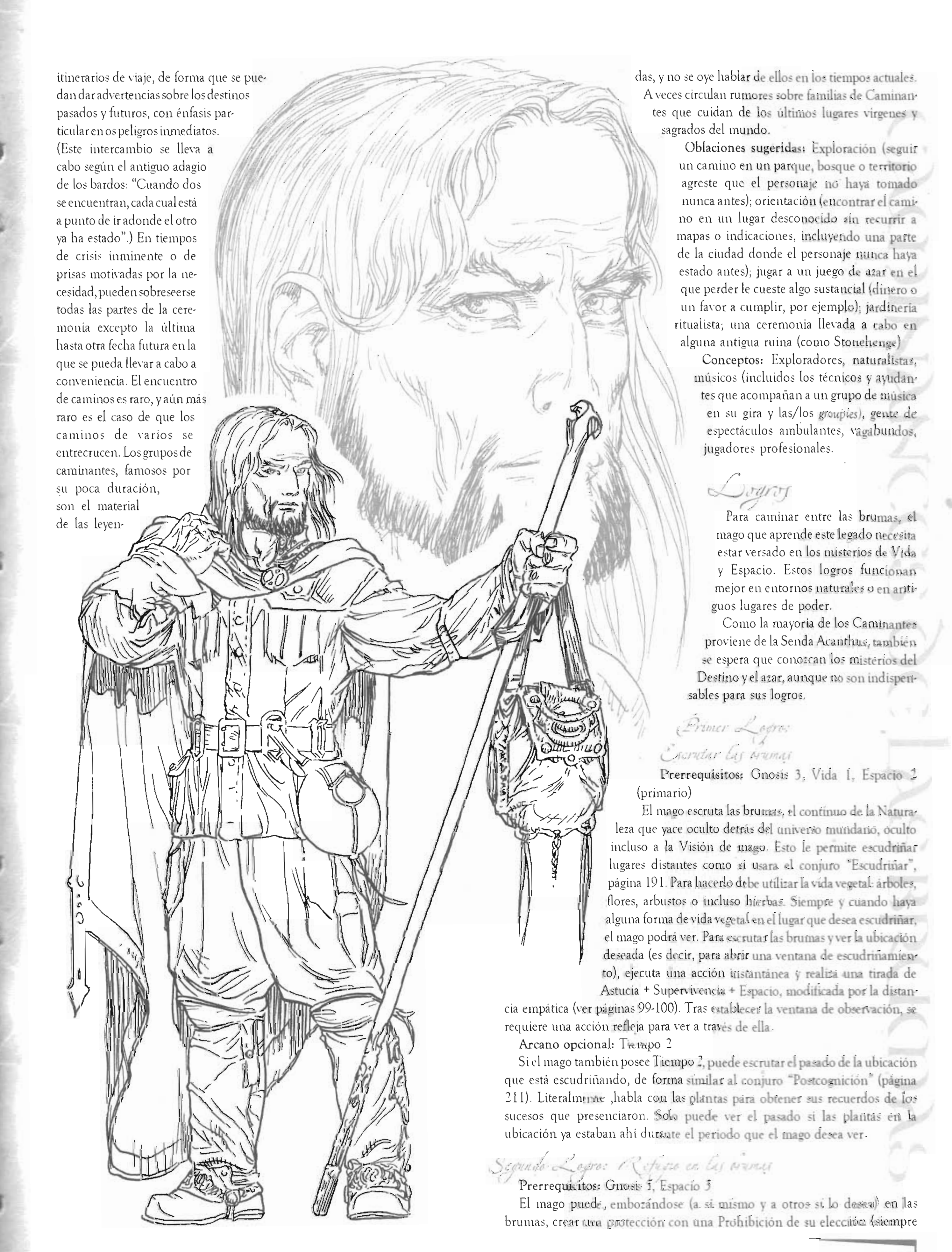
Apariencia: Si bien los Caminantes parecen ocupar los extremos del espectro fisonómico, la mayoría tiende a tener un físico esbelto, adecuado para el viaje constante, y a menudo tienen la piel curtida por el tiempo que pasan a la intemperie (aunque, cosa extraña, suelen tener rasgos suaves). La mayoría prefiere las ropas simples y utilitarias cuando están en el camino, pero todos parecen exhibir de manera natural algún tipo de extravagancia, por muy menor que parezca, que normalmente mezcla estilos de vestir bohemios y hippies con otros anacrónicos: diademas y brazaletes, fajines en lugar de cinturones, túnicas o kilts en vez de pantalones.

Trasfondo: Los herederos del Legado Caminante pueden emerger de cualquier grupo demográfico y socioeconómico, aunque los más ricos rara vez consiguen adaptarse a los riesgos de esta forma de vida. Aquellos que viajan con frecuencia, sea por necesidad o vocación tienen más probabilidades de encontrar a un Caminante, mientras que aquellos de personalidad artística o creativa serán más propensos a apreciar los encantamientos del Caminante y querrán saber más cerca de las maravillas que conjura. La subcultura del juego es un terreno fértil para este Legado, pero todos los Caminantes aborrecen unánimemente el materialismo que ha degradado lo que una vez fuera su pasatiempo sagrado.

Organización: Todo Caminante de las brumas está acostumbrado a la vida del nómada solitario. Aunque todos los destinos están compartidos, todos los senderos que conducen al destino están separados. Incluso maestro y estudiante deben escoger caminos separados al final. Por tanto, un encuentro de caminos es una ocasión memorable, que comienza con una larga presentación en la que cada Caminante cuenta su origen y sus viajes, seguida de una especie de juego de declamación en la que cada cual, por turnos, recita su linaje de tutores hasta que encuentran un antepasado espiritual común a ambos. Tras eso, toda la comida, las provisiones o el contrabando que lleven se reúne y se reparte de forma equitativa. Entonces puede que haya una charla general sobre los presagios y portentos de la época, seguida de otro juego de declamación en que se comparan

Los árboles me advierten de que
los que nos buscan se acercan

itinerarios de viaje, de forma que se puedan dar advertencias sobre los destinos pasados y futuros, con énfasis particular en os peligros inmediatos. (Este intercambio se lleva a cabo según el antiguo adagio de los bardos: "Cuando dos se encuentran, cada cual está a punto de ir adonde el otro ya ha estado".) En tiempos de crisis inminente o de prisas motivadas por la necesidad, pueden sobreseerse todas las partes de la ceremonia excepto la última hasta otra fecha futura en la que se pueda llevar a cabo a conveniencia. El encuentro de caminos es raro, y aún más raro es el caso de que los caminos de varios se entrecrucen. Los grupos de caminantes, famosos por su poca duración, son el material de las leyendas, y no se oye hablar de ellos en los tiempos actuales. A veces circulan rumores sobre familias de Caminantes que cuidan de los últimos lugares vírgenes y sagrados del mundo.



Oblaciones sugeridas: Exploración (seguir un camino en un parque, bosque o territorio agreste que el personaje no haya tomado nunca antes); orientación (encontrar el camino en un lugar desconocido sin recurrir a mapas o indicaciones, incluyendo una parte de la ciudad donde el personaje nunca haya estado antes); jugar a un juego de azar en el que perder le cueste algo sustancial (dinero o un favor a cumplir, por ejemplo); jardinería ritualista; una ceremonia llevada a cabo en alguna antigua ruina (como Stonehenge)

Conceptos: Exploradores, naturalistas, músicos (incluidos los técnicos y ayudantes que acompañan a un grupo de música en su gira y las/los *groupies*), gente de espectáculos ambulantes, vagabundos, jugadores profesionales.

Logros

Para caminar entre las brumas, el mago que aprende este legado necesita estar versado en los misterios de Vida y Espacio. Estos logros funcionan mejor en entornos naturales o en antiguos lugares de poder.

Como la mayoria de los Caminantes proviene de la Senda Acanthus, también se espera que conozcan los misterios del Destino y el azar, aunque no son indispensables para sus logros.

Primer Logro: Escrutar las brumas

Prerrequisitos: Gnosis 3, Vida 1, Espacio 2 (primario)

El mago escruta las brumas, el continuo de la Naturaleza que yace oculto detrás del universo mundano, oculto incluso a la Visión de mago. Esto le permite escudriñar lugares distantes como si usara el conjuro "Escudriñar", página 191. Para hacerlo debe utilizar la vida vegetal: árboles, flores, arbustos o incluso hierbas. Siempre y cuando haya alguna forma de vida vegetal en el lugar que desea escudriñar, el mago podrá ver. Para escrutar las brumas y ver la ubicación deseada (es decir, para abrir una ventana de escudriñamiento), ejecuta una acción instantánea y realiza una tirada de Astucia + Supervivencia + Espacio, modificada por la distancia empática (ver páginas 99-100). Tras establecer la ventana de observación, se requiere una acción refleja para ver a través de ella.

Arcano opcional: Tiempo 2

Si el mago también posee Tiempo 2, puede escrutar el pasado de la ubicación que está escudriñando, de forma similar al conjuro "Postcognición" (página 211). Literalmente ,habla con las plantas para obtener sus recuerdos de los sucesos que presenciaron. Solo puede ver el pasado si las plantas en la ubicación ya estaban ahí durante el periodo que el mago desea ver.

Segundo Logro: Refugio en las brumas

Prerrequisitos: Gnosis 5, Espacio 5

El mago puede, embozándose (a sí mismo y a otros si lo desea) en las brumas, crear una protección con una Prohibición de su elección (siempre

y cuando tenga el conocimiento arcano apropiado, de forma similar a los conjuros "Protección" (página 192) y "Prohibición" (página 195). Solo puede hacerlo en la naturaleza, donde haya al menos un brote de verdor que emerja de la tierra. Debe gastar un punto de voluntad para convocar las brumas si no hay presente vida vegetal. Para crear la Protección/Prohibición, lleva a cabo una acción instantánea (si tirada) y afecta a un área basada en sus círculos de Espacio.

Radio o	Área única	Círculos de Espacio
4 metros de radio	16 metros cuadrados	•••
8 metros de radio	32 metros cuadrados	••••
16 metros de radio	64 metros cuadrados	•••••

Si tiene Espacio 4, puedes recurrir a la tabla de efectos avanzados de área (ver página 103), usando círculos en vez de penalizaciones de dados.

Arcano opcional: Tiempo 3

Si el mago también posee Tiempo 3, puede usar Escrutar las brumas (primer logro) para adivinar el futuro, de manera similar al conjuro "Adivinación" (página 213). El mago ejecuta una acción instantánea y puede hacer una pregunta sobre el futuro del objetivo por cada círculo de Tiempo. Las brumas a veces pueden revelar el tejido del futuro antes de que se manifieste. Este poder solo podrá usarse sobre el mismo objetivo una vez cada 24 horas.

Tercer Logro: Senderos entre las brumas

Prerrequisitos: Gnosis 7, Espacio 4

El mago entra en las brumas y viaja a donde quiera como si hubiera creado un portal. Esta habilidad es parecida al conjuro "Portal", página 194, aunque es una acción instantánea. La Duración del efecto, sin embargo, es solo del turno en que se activa y del turno siguiente (en los que el magos y/o sus amigos entran en el sendero de las brumas y a continuación salen a su destino). Para mantenerlo abierto más tiempo, el mago debe concentrarse (como se haría con cualquier conjuro basado en concentración, ver página 969). Solo puede abrir un sendero y viajar a un lugar que contenga algún tipo de vida vegetal (incluso un trozo de césped es aceptable). Otros pueden unírsele en el viaje a través de las brumas: una persona de Tamaño 5 o menos puede pasar por el portal por turno; la gente de mayor Tamaño tendrá que emplear dos turnos apretándose para pasar. Se requiere una acción instantánea para activar este poder, y se tira Compostura + Supervivencia + Espacio para determinar los éxitos (modificados por la distancia empática al lugar de destino).

Arcano opcional: Tiempo 4

Si el mago también tiene Tiempo 4, puede leer profecías desde el interior de su Refugio en las brumas (ver más arriba), de forma similar al conjuro "Profecía" (página 215). Ejecuta una acción instantánea y puede hacer una pregunta sobre el futuro posible de un objetivo (lo que *podría* ocurrir, en vez de lo que ocurrirá) por círculo de Tiempo. Este poder puede usarse sobre el mismo objetivo solamente una vez cada 24 horas.

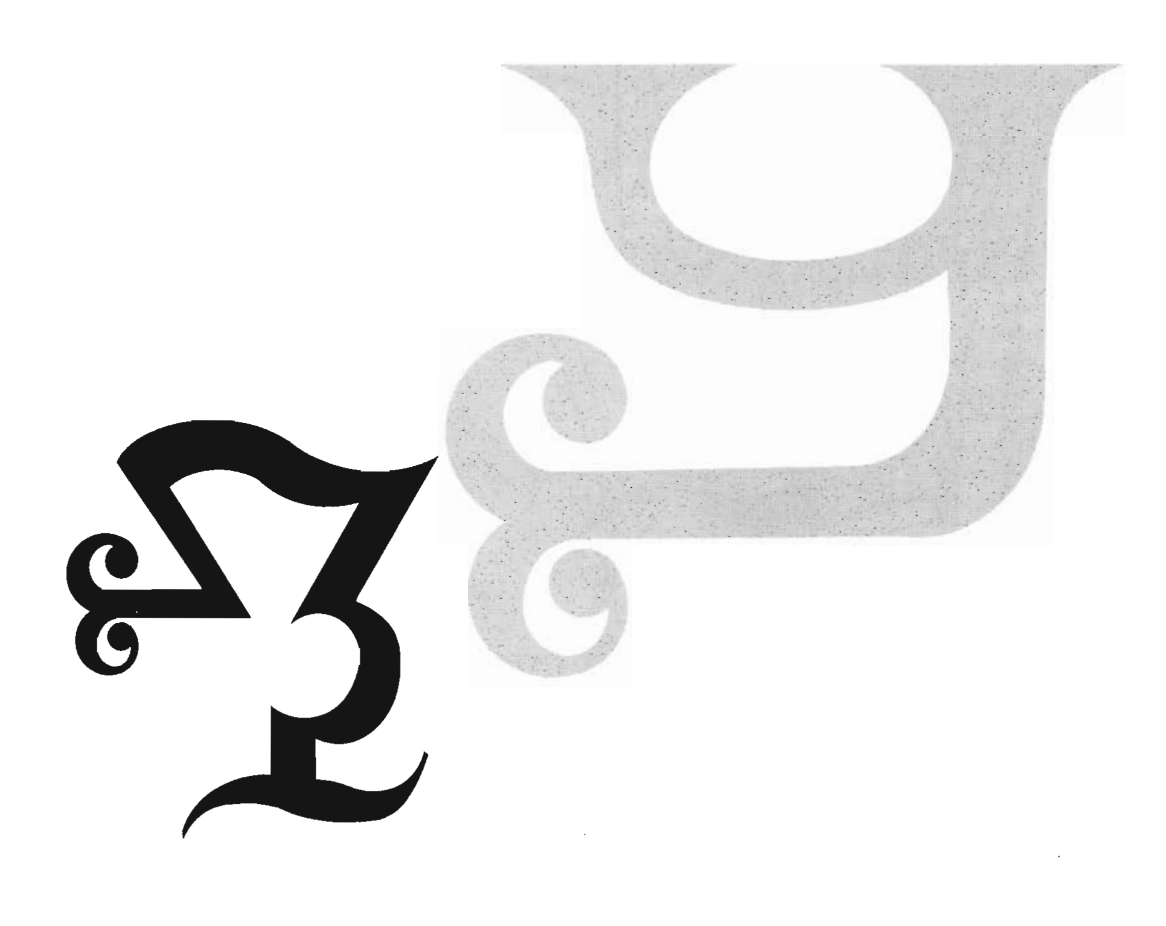
Otros Legados Acanthus

Skald

El mago aprende el poder mágico mediante la música y la canción. Sus historias heroicas pueden animar los espíritus de los demás y sus sátiras pueden derribar reyes. Este Legado tiene raíces nórdicas, pero otros Legados similares encuentran técnicas e inspiración en otras instituciones bárdicas como los *fili* galeses o los *ollamh* irlandeses.

Domador de los vientos

El mago domina el elemento del aire en todas sus manifestaciones, tanto literales como simbólicas. En el saber atlante, el aire es el elemento del pensamiento y de la inteligencia astuta, el ingenio "cortante como un cuchillo".



Legados de la mano izquierda

Lo siguientes Legados son aborrecidos por todas las órdenes. Cualquier mago que obtenga cualquier grado visible de dominio en ellos posiblemente será ejecutado a primera vista. De los magos que se adscriben a estas temibles enseñanzas se dicen que caminan por "La Senda de la mano izquierda", el camino a la traición y la ruina.

Scelesti — Los Malditos

Todo mago debe atravesar el Abismo para obtener poder Celestial. Esto no es una simple metáfora iniciática para desalentar a los indignos, sino un peligro muy real, porque el Abismo no está precisamente vacío. Tras sumergirse en sus corrientes, su líquida oscuridad empapa al mago, aferrándose sus ropas, a su cuerpo y a su alma. El menor traspié en el Abismo puede enloquecer de tal modo al iluminado que la más mínima sabiduría que transmita estará corrompida por esa locura. Así es como empezaron los Legados colectivamente denominados los Scelesti, los Malditos.

Si se puede decir que las hordas del Abismo tienen un objetivo o motivación, ese parece ser un deseo de reclamar el Mundo caído en lugar de los resplandecientes reinos del Mundo celeste, que les están vedados. Esas entidades, que languidecen en una especie de no existencia entre la luz pura de lo Celeste y la burda materia de lo Caído, buscan establecerse en esto último. Para conseguirlo, una entidad Abisal debe tener algún tipo de instrumento para que obre su voluntad en el mundo material. Los Scelesti son esos instrumentos. Incapaces de emerger por su propio poder, los seres Abisales primero deben presentarse ante una consciencia Despertada que pueda hacer real su presencia en el Mundo caído mediante el acto de escribir los impronunciables nombres de esos espíritus sobre la Tierra en letras de miedo, sufrimiento y desastre.

Los magos que contemplan demasiado tiempo el Abismo caen víctimas de la fascinación y el temor reverencial, mientras sus almas quedan encadenadas a la locura y la obsesión dentro de las vastas simas de sinrazón. Puede que algunos consigan escapar con cicatrices en la psique. Otros son víctimas de sus propios delirios y engaños. Confundiendo la vastedad del Abismo con una fuente de conocimientos, abandonan toda razón y lógica para perderse en el interior de ese caos infinito. O se juramentan a las entidades que allí moran, y de esa forma condenan sus almas al olvido.

Quienes son capaces de retener la suficiente identidad personal para contener su locura descubren que el Abismo tiene poder dentro y en sí mismo, aparte de las hordas de no-seres que lo habitan. Algunos nadan en un océano primordial de caosplasma, surcando sus corrientes y moldeándolas para sus fines. Otros están perdidos en el vacío, tragada su luz interior por la oscuridad y el silencio. Y puede que otros encuentren reflejos distorsionados de sus ideales Celestes en sus delirios.

Mientras, los nuevos señores de esos magos corruptos los atraen con promesas de gloria mundana y opulencia... una vez que el Mundo caído les pertenezca, por supuesto. Algo así no está al alcance de un solo mago, por lo que la tarea inmediata de los Scelesti consiste en atraer a otros magos bajo su influencia y conducirlos al borde del Abismo.

Ser uno de los Malditos tiene sus ventajas. En un mundo corrupto, el experto corruptor reina. Las hordas Abisales no carecen de poder, y pueden otorgar parte de su poderío al mago que les procure un asidero en el Mundo caído. Hay legiones de entidades menores, y cualquiera de ellas puede ser enviada a servir a un Scelestus como esclavo, guardián o familiar.

Esta perversión mágica no es específica de ninguna Senda. Se pueden encontrar practicantes de este Legado en cualquier parte de la sociedad mágica, usando simbolismo arcano y secretismo hermético para esconder su verdadera naturaleza ante sus iguales y el resto del mundo. A veces, cuando un Scelestus es descubierto dentro de una orden, todo su linaje es eliminado de los registros si no se puede determinar en que punto comenzó la corrupción. (Por tanto, los Scelesti a veces son llamados *Nefandos*, los Inefables, o "aquellos de los que no se debe hablar").

Senda: Cualquiera

Sobrenombre: Los Perversos

Apariencia: No hay rasgos distintivos que señalen a los Malditos, pero con el tiempo y la degeneración de su Sabiduría, la condenación se revela mediante la perversión del Nimbo en formas exageradas: predatorias, enfermizas, deformes, simplemente extrañas o incluso sobrenaturalmente hermosas.

Trasfondo: Los Malditos pueden proceder de cualquier trasfondo posible, pero la mayoría a menudo lleva algún tipo de herida psicológica que una entidad Abisal puede usar para introducirse en ellos y pervertir su alma. Tales heridas pueden estar causadas por una niñez de maltratos o abandonos, un suceso profundamente traumático o una tragedia personal reciente.

Organización: Los Malditos que sirven a diferentes entidades Abisales (o a ninguna en absoluto) rara vez tienen contacto directo unos con otros, por lo que no hay un orden social superior que abarque a todos los magos corruptos. En términos generales, lo normal es que una cábala formada completamente por Scelesti haya hecho juramento de lealtad a un mismo señor del Abismo o a un mago Maldito excepcionalmente poderoso. El Abismo no carece de "politiqueos" internos, pese a todo, con alianzas y enemistades que separan a

¡Contempla el Abismo!

sus entidades más poderosas. Las relaciones entre los Scelesti de diferentes afiliaciones tienden a reflejar la situación actual existente entre sus respectivos patrones.

Oblaciones sugeridas: Aterrorizar inocentes; destrucción de propiedades; persuadir a otros de que dañen a personas o destruyan propiedades; canibalismo; asesinato ritual

Conceptos: Embusteros profesionales y manipuladores, gurús de sectas, agentes dobles, gente del espectáculo, abogados, diplomáticos, políticos, ejecutivos de cadenas de televisión y de agencias de publicidad.

Logros

Los Logros descrito más abajo son para un tipo de Scelestus, aunque hay otros Legados corruptos alternativos que tienen diferentes Logros, algunos de ellos centrados en detectar las debilidades psicológicas de otras personas y aprovecharse de ellas.

Los logros descritos aquí invocan a poderes Abisales. Los espíritus afectados pueden ser corrompidos y pervertidos, y ganan un círculo de Influencia en Corrupción si se ven manipulados y expuestos al mago durantes largos periodos de tiempo (al menos una semana). Esta influencia permite a los Scelesti pervertir las intenciones de las criaturas vivas.

Primer Logro: Círculo mágico

Prerrequisitos: Gnosis 3, Espacio 1, Espíritu 2 (primario), Ocultismo 2

El mago pude interactuar físicamente con espíritus Crepusculares (pero no con fantasmas), de forma similar al conjuro "Toque vaporoso" (página 202). Primero debe crear un "Círculo mágico", y solo puede afectar a los espíritus cuando está dentro del círculo (aunque puede afectarlos mediante magia a distancia cuando permanece en el interior del círculo). Crear el Círculo requiere una acción instantánea (sin tirada) y su radio es igual al nivel de Espacio del mago.

Radio o	área definida	Círculos de Espacio
1 metro de radio	4 metros cuadrados	•
2 metros de radio	8 metros cuadrados	••
4 metros de radio	16 metros cuadrados	•••
8 metros de radio	32 metros cuadrados	••••
16 metros de radio	64 metros cuadrados	•••••

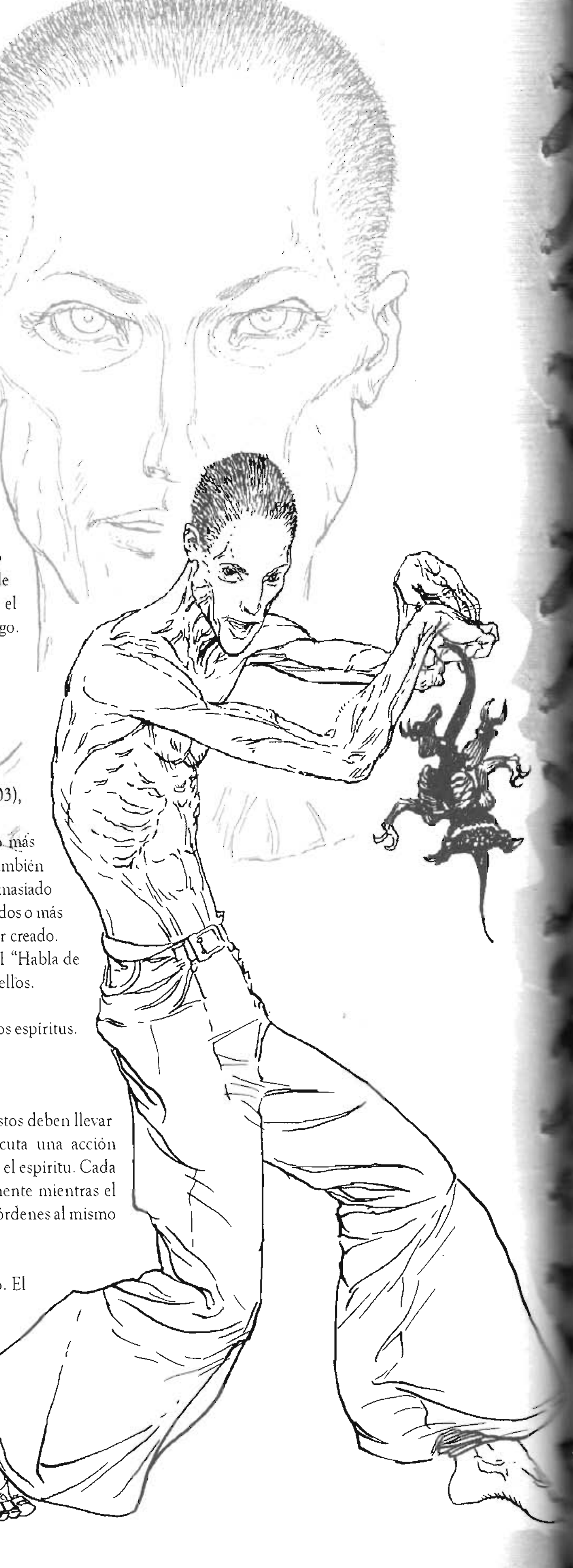
Si un mago tiene Espacio 2, puede usar la tabla de efectos avanzados de área (página 103), usando círculos en vez de penalizaciones de dados.

Antes de completar el Círculo, el mago debe marcar su circunferencia exterior. El método más común es marcar con tiza o rotulador una raya en los cuatro puntos cardinales, aunque el mago también podría poner monedas, tazas de café vacías, o latas de refresco, o incluso tierra, si no quiere ser demasiado indiscreto respecto a sus prácticas mágicas. Una vez establecido, el círculo dura hasta una hora. Si dos o más marcadores son retiraros o borrados, el efecto queda cancelado hasta que el círculo vuelva a ser creado.

Mientras permanece en el círculo, el mago gana un efecto similar al conjuro de Espíritu 1 "Habla de los espíritus" (página 200), que le permite ver a los espíritus cercanos y comunicarse con ellos.

Arcano opcional: Muerte 2

Si el mago también posee Muerte 2, puede afectar a los fantasmas de igual manera que a los espíritus.



Segundo Círculo: Orden abisal

Prerrequisitos: Gnosis 5, Espíritu 3

Dentro de su círculo mágico, el Maldito puede dar órdenes a los espíritus, órdenes que estos deben llevar a cabo, de manera similar al conjuro "Controlar espíritu" (página 202). El mago ejecuta una acción instantánea y tira Presencia + Intimidación + Espíritu, enfrentada una tirada de Aguante por el espíritu. Cada éxito le permite dar una orden de complejidad creciente. Puede usar este logro repetidamente mientras el círculo esté activo, pero solo puede dar una orden a un espíritu a la vez. No podrá dar nuevas órdenes al mismo espíritu hasta que su primera orden no se haya completado.

Arcano opcional: Tiempo 3

Si el mago también posee Tiempo 3, puede ordenar a un espíritu que le hable del futuro. El espíritu no conoce el futuro, pero se convierte en un receptor/transmisor mediante el cual el mago puede hacer preguntas sobre lo que ha de venir. El efecto es similar al conjuro de Tiempo 3 "Adivinación". El mago lleva a cabo una acción instantánea y puede hacer una pregunta sobre el futuro de un objetivo específico. Este poder solo podrá usarse sobre el mismo objetivo una vez cada 24 horas.

Tercer Logro: Círculo de sombras

Prerrequisitos: Gnosis 7, Espíritu 4

Desde el interior de su círculo mágico, el mago puede cruzar la Celosía, de manera similar al conjuro de Espíritu 4 "Maestro de los caminos" (página 206). Para cruzar se requiere una acción instantánea y una

tirada de Presencia + Ocultismo + Espíritu, modificada por la Fortaleza de la Celosía (página 229). El mago puede hacer esto tantas veces como quiera, pasando de un lado a otro, siempre que el círculo mágico esté operativo. Puede abandonar el círculo, pero debe volver a este (o crear uno nuevo) para cruzar de nuevo.

Arcano opcional: Tiempo 4

Si el mago también tiene Tiempo 4, puede usar a un espíritu como comunicación con la profecía superior, de forma similar al conjuro de Tiempo 4 "Profecía" (página 215). Lleva a cabo la acción instantánea y puede hacer una pregunta sobre el futuro posible de un objetivo (lo que *podría* pasar, en vez de lo que va a pasar) por círculo de Tiempo. Este poder solo podrá usarse de nuevo sobre el mismo objetivo pasadas 24 horas.

Liche Tremere

En la Edad Oscura, cuando los magos tenían mas influencia sobre el mundo y las órdenes estaban en el cenit de su poder, se emplearon grandes recursos para excavar las profundidades de la tierra en busca de secretos. Los Sanctasanctórums rebosaban de estudiantes, se reunían vastas librerías de conocimientos, y se financiaban expediciones a los confines del globo. Los magos viajaban hasta las cimas de montañas cubiertas de nieve en tierras legendarias, a islas desiertas en latitudes sin cartografiar, a ciudades perdidas bajo las aguas, las arenas o sepultadas por la vegetación, y a las mohosas criptas de las necrópolis encantadas de la antigüedad. Algunos de los que siguieron este último curso excavaron demasiado y, literalmente, despertaron a los muertos.

Incluso el Despertado más avanzado tendría dificultades para resistirse a la escalofriante intensidad del ansia inmortal que durante siglos había crecido en oscuridad y hambre. Esos magos descubrieron que, voluntariamente o no, habían encontrado nuevos instructores, guardianes de conocimientos profundos y portadores de un terrible poder, maestros que una vez fueron humanos, pero ya no. Maestros con una necesidad particularmente insaciable.

El vampirismo es un estado que conlleva un potencial fantástico, pero sigue siendo una maldición pese a todo. Los vampiros jóvenes no siempre comprenden la importancia completa de este simple hecho, pero según pasan las décadas sin sol, descubren que la existencia del no-muerto no es lo mismo que la vida eterna. Enfurecidos contra ese destino, una oscura línea de vampiros llamados los **Tremere** encontraron una entidad del Abismo y le sonsacaron ciertos secretos sobre los Mundos celestes y caídos. Usando este conocimiento prohibido, formularon en su sangre una manera de evitar su maldición, robando a los vivos de la luz interior que ellos carecían. Mediante la ingesta de sangre, un Tremere podía llegar al alma de su víctima, permitiéndole vivir durante un corto periodo como si fuese casi humano, caminado en el crepúsculo (pero no a plena luz del día) y saciarse mediante comida normal en vez de sangre. Por desgracia, el proceso desecaba el alma de la víctima y dejaba a su dueño marchitándose lentamente en una muerte lenta y carente de inteligencia. Las almas de los humanos normales eran demasiado turbias y opacas para sostener al Tremere durante más de un par de días. Los no-muertos necesitaban algo mucho más brillante y luminoso.

Encontraron lo que buscaban en las almas Despertadas de los magos que entraron en su guarida, pero el mismo fulgor que tanto ansiaban hizo también que sus víctimas no fueran simple ganado que consumir con impunidad. Los magos tenían que ser atraídos a la trampa mediante insinuaciones de poderes antiguos y conocimientos arcanos. Los vampiros hicieron atractivas sus tentaciones develando algunos de los más profundos secretos del conocimiento vampírico. Los magos mordieron el cebo con ansiedad, sin importarles el precio que habrían de pagar.

Al extraer las almas de los magos mientras bebían su sangre, los vampiros descubrieron que sus conocimientos Abisales les habían fallado. La sangre ardió en sus venas con fuego celestial y convirtió sus cuerpos en cenizas en meros instantes, destruyéndolos a todos ellos. Pero su maldición no terminó con sus muertes. Pasaron un aspecto de su maldición a sus recipientes, e infectaron a los magos con el aspecto más virulento de su corrupción Abisal. Los magos, aunque no murieron, tenían un pie firmemente plantado en la tumba y sus almas empezaron a desintegrarse lentamente en la oscuridad más allá de toda luz. Al final, el vacío espiritual se extendió a sus formas exteriores y consumió sus cuerpos hasta que algunos dejaron de existir, o vagaron por la tierra como fantasmas hambrientos. Para llenar ese vacío creciente, los supervivientes aprendieron a robar la luz de aquellos que la tenían. Se había convertido en vampiros vivientes, ladrones de almas.

Al principio, esos magos adoptaron el nombre de los vampiros, Tremere, como título para describir su condición: "Infectados por los Tremere". Otros magos simplemente los llamaron "los Tremere", y con el tiempo los liches aceptaron el diminutivo para sí, aunque se usa como adjetivo: "Liche Tremere".

Un mago debe ser iniciado voluntariamente en este Legado. Su maestro separa su alma y la reemplaza con la de algún otro. El vínculo de almas entre maestro y alumno transmite la maldición del liche una vez que se instala la nueva alma. Normalmente, el maestro coge el alma del estudiante para sí, ya que las almas Despertadas duran mucho más que las Durmientes. Es muy, muy raro que un mago joven o de edad mediana haga esta terrible elección. Lo normal es que solo aquellos que están acercándose al final de su ciclo vital natural escogen convertirse en liches, con la esperanza de que, extendiendo de manera antinatural su longevidad a base de una dieta de almas, puedan descubrir la clave de la ascensión y ascender a las tierras sin muerte de los Reinos celestes.

Pese a todo, es posible que un alumno pueda revertir la maldición y recuperar su humanidad antes de que sea demasiado tarde. Si puede recuperar su propia alma y reinstalarla en su seno (usando conjuros, no Logros Tremere) antes de incrementar su Gnosis por encima del nivel que tenía cuando fue iniciado en el Legado, y luego sacrifica un punto de Voluntad, pierde todos los Logros Tremere y vuelve a tener un alma propia. Sin embargo, no podrá aprender ningún otro Legado jamás. No puede emprender el modelado de su alma con la mancha dejada por los Tremere, aunque haya vencido a la maldición del Legado.

Algunos se preguntan si el linaje vampírico que condenó a los magos sobrevive todavía. Aunque los magos Tremere han buscado signos de su existencia por todas partes, no han encontrado ninguno.

Senda madre: Moros

Sobrenombre: Los Embalsamados

Apariencia: Los magos Tremere no parecen diferentes de los magos normales. Incluso la Visión de mago no puede revelar su verdadera naturaleza, aunque la Visión celestial del Arcano Cardinal sí puede. Cuando el

La vida se alimenta de la vida

alma de un mago Tremere envejece, el mago cobra una palidez distintiva, un encogimiento y vacuidad que, cuando empieza a perder Voluntad (ver más adelante), se vuelve necrosis.

Trasfondo: Los posibles reclutas a menudo son seleccionados por los talentos o recursos que puedan atraer a los Tremere. Como consecuencia, este Legado tiende a manifestarse en el segmento de población más acomodado y educado del la sociedad mágica.

Organización: Los Tremere son el Legado de organización más estricta de todos. Sus cábalas son pequeñas y muy sigilosas. Debido a su naturaleza depredadora, la relación entre maestro y alumno es muy rígida. Los viejos se alimentan de los jóvenes, y los jóvenes se alimentan del "rebaño común", por lo que este Legado imita en cierto modo la estructura jerárquica de la sociedad vampírica.

Oblaciones sugeridas: Practicar la más completa inmovilidad durante una hora sin usar magia ni caer dormido; embalsamar un cadáver; cometer necrofilia; un sincero rito de luto por alguien que ha muerto recientemente (que puede ser un desconocido, pero no a alguien que el mago haya matado o robado el alma); cavar una tumba; esculpir una lápida sepulcral.

Conceptos: Aristócratas, plutócratas, estudiosos, historiadores, médicos, recaudadores de impuestos

Logros

Los Tremere han trocado sus almas por poder puro. Sus Logros les permiten adquirir poderes que normalmente están más allá de sus habilidades por los prerrequisitos que presentan, pero a cambio entregan sus propias almas. También adquieren ciertas limitaciones: ningún Tremere puede lanzar el conjuro de Muerte 5 "Robar fuerza vital" (página 125), ni siquiera como conjuro improvisad. Ese poder estigio les está vedado.



Primer Logro: Estipendio atroz

Prerrequisitos: Gnosis 3, Muerte 2 (primario)

El mago puede robar almas a los Durmientes, de forma similar al conjuro de Muerte 3 "Segar el alma de un Durmiente" (página 122), aunque no necesita emplear Maná. Se requiere una acción extendida con una tirada de Presencia + Intimidación + Muerte, enfrentada al Aplomo de la víctima. Las reglas completas se incluyen en la descripción del conjuro. A diferencia de los usos normales del conjuro, este logro permite a un mago extender su vida de forma antinatural, sin señales de envejecimiento (hasta que el alma empieza a desecarse; ver "Sustento del alma", más adelante).

Además, el mago puede crear un recipiente de almas, como el conjuro de Muerte 2 "Recipiente de almas" (página 118), en donde puede guardar un alma hasta que la instale en su interior. El proceso es una acción extendida que requiere tiradas por Presencia + Pericias + Muerte, con una tirada permitida cada hora.

Finalmente, el mago puede ver la salud de un alma antes de segarla, de forma similar al conjuro de Muerte 1 "Marcas espirituales" (página 115). Simplemente emplea una acción instantánea (sin tirada), mientas mira al objetivo.

Segundo Logro: Derecho perverso

Prerrequisitos: Gnosis 5, Muerte 3

El mago puede atar una alma robada a si mismo, similar al conjuro de Muerte 4 "Atadura espiritual" (página 122). El proceso es una acción extendida que involucra tiradas de Presencia + Empatía + Muerte, hasta un máximo de una por cada hora; lee las reglas descritas anteriormente para robar almas Durmientes. Hasta que el mago obtenga este logro o aprenda Muerte 4, tendrá que confiar en otro Tremere con este poder para que instale las almas que robe en él.

Además, el mago puede robar la Voluntad y/o el Maná de víctimas heridas o moribundas, de forma similar al conjuro de Muerte 3 "Devorar a los muertos". Para ello realiza una acción instantánea y tira Manipulación + Intimidación + Muerte, restando la Resistencia de la víctima de la reserva de dados. Lee la descripción del conjuro.

Arcano opcional: Cardinal 3

Si el mago tiene Cardinal 3, puede destilar un alma en tass en vez de instalarla o guardarla en un recipiente, de forma similar al conjuro de Cardinal 3 "Crear tass". El tass tiene automáticamente una cantidad de Maná (para el alma de un mago) o de puntos de Voluntad (para el alma de un Durmiente) igual a la de su dueño original . Este efecto es duradero, hasta que el mago decida disolver el tass, enviando al alma de vuelta a un estado Crepuscular, que es el que normalmente tienen las almas sin cuerpo. Hay que tener en cuenta que las almas en forma de tass pueden ser afectadas por cualquier magia que normalmente afecte a las almas.

Tercer Logro: Robo celeste

Prerrequisitos: Gnosis 7, Muerte 4

El mago ahora puede tomar almas Despertadas, de la misma manera que antes podía tomar el alma de los Durmientes con el primer logro. La víctima de resiste con Aplomo + Gnosis.

Además, el mago puede drenar las fuerzas de sus enemigos, de manera similar al conjuro de Muerte 4 "Enervación" (página 123), con una acción instantánea y una tirada de Presencia + Ocultismo + Muerte. La descripción del conjuro incluye las reglas completas.

Sustento del alma

La cantidad de tiempo que un alma mantiene a un liche depende de la edad de este

Edad (años)	El alma comienza a consumirse
1-50	Un año (es decir, el Tremere tiene que robar solo un alma al año)
51-75	Nueve meses
76-100	Seis meses
Más de 100	Un mes

Una vez que un alma comienza a consumirse, el Tremere pierde un *círculo* de Voluntad por semana hasta que su voluntad desaparece. Con cada punto perdido, el cuerpo del Tremere adquiere rasgos más mórbidos, volviéndose necrótico hasta que parece un cadáver putrefacto o una momia (aunque sus rasgos de personaje no son afectados). Una vez que ya no queden círculos de Voluntad, ya no podrá volver a recuperar puntos de voluntad (mediante Virtud, Vicio o cualquier otro medio), y entonces empieza a sufrir un nivel de daño agravado a su Salud por semana. No puede curar ese daño de forma natural, y es Resistente, lo que significa que no puede ser curado por medios sobrenaturales (Ver "Daño resistente", página 107). A menos que consiga un alma nueva antes de que se acabe su Salud, perece por completo, sin dejar rastro o recuerdo de su personalidad en el Tapiz. Solo reemplazar el alma consumida con una nueva detiene la degeneración, y el daño empieza a sanar de forma natural. Una vez que el Tremere recupera la Salud, empieza a recuperar círculos de Voluntad a un ritmo de uno por semana.

El alma de un mago es mucho más valiosa que la de un simple mortal. Cada alma Despertada puede reducir en la práctica la edad cronológica del Tremere en un nivel en la tabla que aparece al principio. Es decir, un Tremere de 100 años requiere un alma humana cada mes, pero si puede robar el alma de otro mago (que no sea un Tremere), podrá pasar seis meses sin necesidad de conseguir otro.

Creación de Legados y Logros

Los Narradores y los jugadores pueden diseñar sus propios Legados y/o logros. Los siguientes pasos son sugerencias para ese proceso.

Primer paso: Elegir un tema

Los Legados se construyen sobre la base de un tema o paradigma, un punto de vista desde el cual los estudiantes verán la magia a partir del momento en que aprendan el Legado. Piensa en el concepto general que quieres que Represente el Legado, del estilo de "asesino mágico", "chamán primordial" o "heraldo angélico". Evita mezclar lo que en realidad serían dos conceptos diferentes, como un "tecnoasesino", supuestamente un mago interesado en la magia orientada a la tecnología y el estudio profesional de formas de matar a la gente. Ese tipo de enfoque no se presta al modelado del alma, que requiere compromiso, dedicación y seguridad.

También piensa en el nivel de organización que tendrían entre sí los estudiosos de tu Legado. La mayoría de los Legados son entre maestro y pupilo y nadie más; los alumnos no deben ninguna atención a los demás estudiantes del Legado. Esto no siempre es el caso, pese a todo, como por ejemplo en el caso de los Sutiles o los Liches Tremere. Incluso con orden y jerarquía, los Legados no deberían tener nunca el tipo de poder que posee una orden. Es infrecuente que en un área haya los suficientes estudiantes para que tengan lugar confabulaciones políticas.

El tema de tu Legado también debería proporcionar ideas sobre oblaciones sugeridas que el mago puede ejecutar para ganar Maná.

Segundo paso: Escoge una Senda madre (y opcionalmente, una Orden)

El tema del Legado debería sugerir inmediatamente la Senda que mejor representa sus ideales u objetivos. Por ejemplo, un Legado que enseña a sus estudiantes hermandad con el reino animal probablemente sea Thyrsus, mientras otro que enseña matemáticas como una metáfora para un universo mecánico que funciona como un reloj probablemente sea Obrimos (o Mastigos, dependiendo de lo infernales que te parezcan las matemáticas).

Muchos Legados (pero no todos) pueden ser pasados a magos determinadas órdenes. Los métodos e ideales de esas órdenes están ajustados de forma que sus almas tendrán pocos problemas en adaptarse a las enseñanzas del Legado.

Tercer paso: Diseña los Logros

La parte más difícil de diseñar un Legado es encontrar el equilibrio adecuado para sus Logros. Deberían reflejar los objetivos del Legado y proporcionar una forma de que los magos alcancen esos objetivos... y una explicación del estereotipo con el que otros contemplan a ese Legado.

A. Elige un Arcano primario

El tema del Legado decide cuáles son sus poderes principales. Por ejemplo, los manipuladores que pasan desapercibidos entre la humanidad probablemente tengan el Arcano Mente (o puede que el de Fuerzas, para la invisibilidad). Los Sutiles usan trucos mentales para conseguir esos objetivos.

B. Elige un Arcano para usar en conjunción

Si el tema lo exige, el logro puede requerir un cuerpo de principios a través de los cuales opera. Los Caminantes de las brumas (página 296) necesitan vida vegetal, elementos del mundo verde y vivo, para completar sus logros, y por tanto también necesitan Vida 1. Los Malditos (página 299) obran sus poderes en el interior de un círculo mágico, dibujado a partir de un radio, y por tanto necesitan Espacio 1.

No todos los Legados necesitan otros Arcanos en conjunción; están ahí simplemente para ayudar a equilibrar los poderes y enfatizar el tema del Legado en sí.

C. (Opcional) Escoge un Arcano sinérgico

Los estudiantes también persiguen otros estudios arcanos, pero normalmente hay un Arcano en particular que funciona en sinergia con los logros del Legado. Por ejemplo, aunque la Mente es el Arcano primario de los Reyes sin corona, sus estudiantes pueden obtener ventajas extra al estudiar también el Arcano Cardinal.

D. Diseña el primer Logro

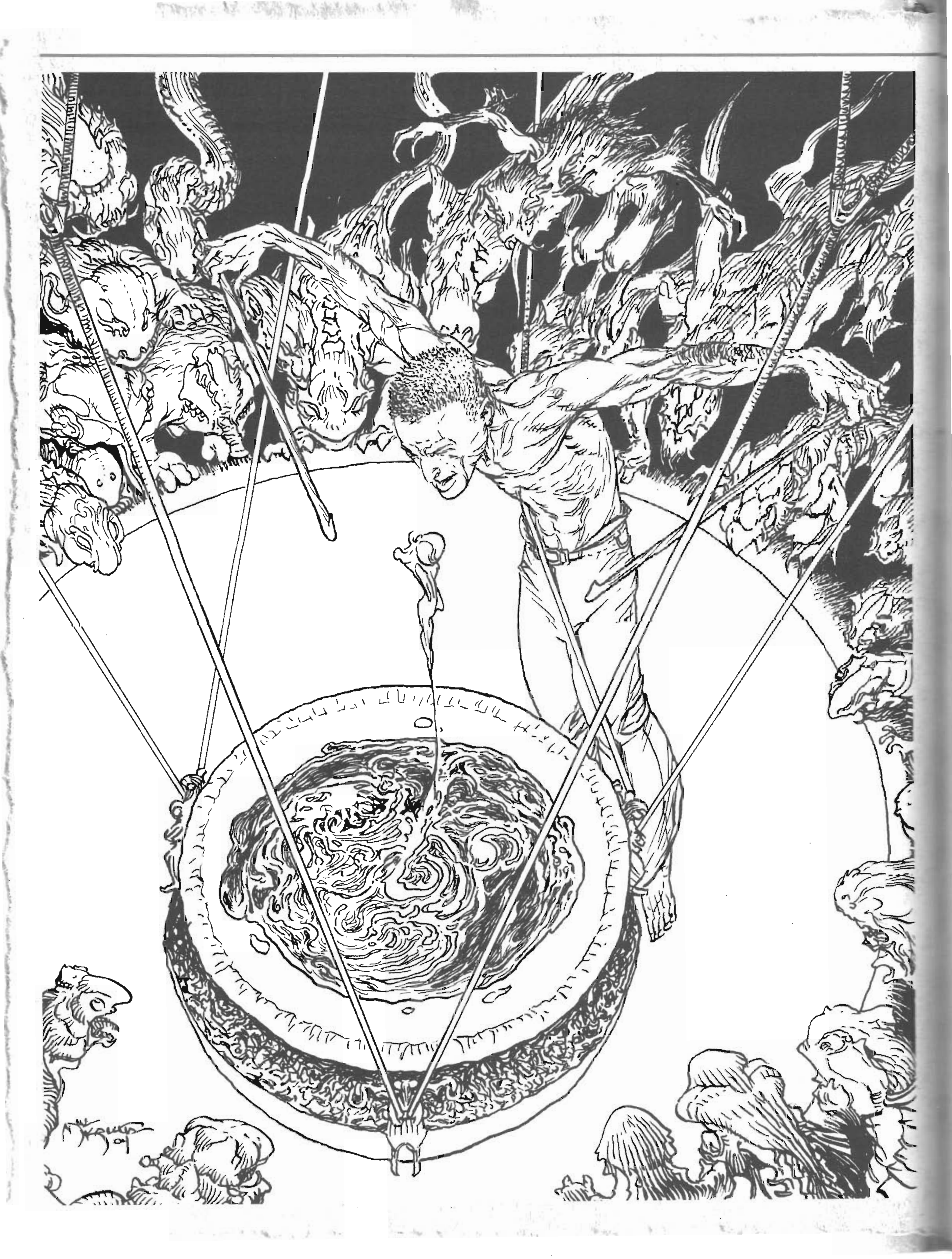
El prerrequisito es Gnosis 3. (Si el personaje crea su propio Legado, el primer logro requiere Gnosis 4). Esto debería involucrar un conjuro de nivel no mayor que el segundo grado de un arcano, y si es apropiado, un Arcano de un círculo en conjunción. Si es aplicable al tema puede que también se requieran varias Habilidades a diferentes puntuaciones (normalmente, no más de dos círculos).

E. Diseña el segundo Logro

El prerrequisito es Gnosis 5 (o 6 si el personaje crea su propio Legado). Este logro debería involucrar un conjuro de nivel no superior al tercer grado de un arcano. Además, puede incluir una habilidad opcional basada en un conjuro del tercer grado de un arcano sinérgico, usado normalmente en conjunción con el primer o segundo logro.

F. Diseña el tercer Logro

El prerrequisito es Gnosis 7 (8 si el personaje crea su propio Legado). Debería involucrar un conjuro del cuarto grado en un arcano. Además, puede incluir una habilidad adicional basada en un conjuro del cuarto grado del mismo arcano sinérgico usado en el segundo logro. Si es apropiado, un conjuro de cuarto grado que normalmente requeriría una acción extendida puede hacerse instantáneo para el logro.



APÉNDICE DOS: BOSTON

—Sal, Nascituris, sal de la mugre al aire —salmodió Angrboda mientras separaba los hilos del tiempo y el espacio, abriendo un agujero al Abismo que espera más allá. En respuesta a su orden, los oleosos fluidos del caldero empezaron a hervir, burbujeando y sublimándose. En los bordes del círculo, una horda de espíritus se apretujaban en anticipación, hambrientos de un vislumbre de este nuevo ser que el mago había prometido conjurar.

—Ah, ahí estas —dijo Angrboda. Una cabeza apareció en el caldero, alzándose lentamente. Parecía humana, una mujer humana, pero sin pelo. Tan pronto como sus ojos se alzaron por encima de la suciedad del caldero, se abrieron, atravesando con un odio inenarrable a las criaturas congregadas para presenciar su nacimiento. Los espíritus se aquietaron y cayeron en silencio, acobardados por la intensidad de su mirada.

—No les eches la culpa a ellos, querida —dijo Angrboda—. Yo soy la causa de tu dolorosa manifestación. Todo tu odio y ardiente ira debería dirigirse hacia mí. Son míos por derecho.—Dijo la última palabra con un gruñido.

La mujer, ahora de pie en el caldero, con su cuerpo emergiendo por encima de los muslos, miró a Angrboda. Su boca se abrió y emitió unos graznidos mientras intentaba obtener control de su garganta.

—De prisa, miserable —dijo Angrboda— ¡Habla! Dime el futuro, el destino del chico Gavin Autrey Dulac. ¿Representa un peligro para mí?

Un terrible gemido salió de la mujer, que al final se convirtió en palabras moldeadas por una voz profunda y sibilante.

—Oh, sssi, Scelesti. El chico ssserá tu perdición.

Angrboda hizo una mueca.

—Mientes. Te ordeno que me hables verazmente, o de lo contrario ese cuerpo será tuyo para siempre.

El rostro de la mujer traicionó un momento de horror, antes de volver a recuperar su máscara de odio.

—Digo la verdad. Te destruirá.

—Oh, no. Él no. Ahora que conozco su papel en mi propia trama, puedo cortar su hilo. ¿Dónde está ahora?

—En Boston. El Pergamino Esssmeralda

Angrboda sonrió.

—¿Tan cerca?

En los principales ejemplos de iluminación religiosa, algo mórbido se entremezcla con el incuestionable aumento de poder mental. ¿Debe el bien superior arrastras tras de sí una cualidad que lo neutraliza y desacredita?
— Ralph Waldo Emerson, *Swedenborg; o el místico*

Boston es un destino popular para los magos. Es un puerto al Atlántico y por tanto un lugar ideal para los artesanos de la voluntad que buscan traer gente u objetos de contrabando de otras partes del mundo. Muchos hechiceros americanos están hambrientos de artefactos del Viejo mundo, tanto por su pedigrí como por los secretos mágicos que puedan revelar. Algunos magos prefieren estudiar objetos norteamericanos de igual abolengo, pero tras siglos de rapiñas y robos por parte de los colonizadores, los magos y brujos aborígenes han conseguido recuperar finalmente algunos de sus objetos más poderosos y no están dispuestos a compartirlos. Naturalmente, la ciudad también acoge a magos que han venido siguiendo la pista de artefactos robados, pero la poco compacta comunidad mágica de Boston y su líder distante frustran sus esfuerzos.

Nueva Inglaterra tiene estratos sobre estratos de historia que pueden recompensar al investigador inteligente... o atormentarlo con oscuras revelaciones sobre cosas que ni siquiera los Despertados deberían saber. Hay lugares secretos donde fluye el Maná y se siente la llamada del Reino umbrío repartidos por toda la geografía de Massachussets. La colonización, a la guerra y el tiempo hacen difícil llevar la cuenta de todo Sagrario, línea arcana y ubicación mágica, pero los magos persisten en rastrear historias de brujería rural y extrañas luces avistadas en el mar. Algunos descubren conocimientos guardados que los ascienden a nuevas cotas de poder. Otros desvelan horrores que pueden matarlos, devorarlo o incluso poseerlos.

Las naciones precoloniales y sus hombres medicina hicieron suya la magia de la tierra, pero los posteriores visitantes han añadido tantos estratos de poder oculto que pocos magos pueden determinar donde termina una influencia y donde empieza otra. Los espíritus locales no son inmunes a esta evolución; cada nueva generación refleja la mutabilidad del paisaje y sus gentes. Los moradores de la Sombra visten formas reconocibles para las culturas locales, pero se dice que encontrar su identidad "esencial", los nombres que tenían antes de ser contemplados por ojos humanos, es la clave para asegurar su cooperación.

Un vistazo al Boston despertado

Boston está dominado por una cábala llamada el Dogal azabache, que reside más bien en Salem antes que en Boston. Es un grupo increíblemente viejo dominado por magos que siguen la Sendas "paganas" de Thyrsus y Acanthus. Su líder, el Nemeo, es el Jerarca de Boston. Su Preboste es un Obrimos cristiano llamado Cruz Parris, que es la cabeza de los Putnams blancos, otra cábala inusualmente antigua. La fuerza policial del Nemeo es la Centinela Anacaona de Xaraguá. Hay otras cábalas con grados de influencia variable en el Concilio; el recientemente formado Coro de las sombras es una de ellas. El Nemeo tiene reputación de ser un Jerarca algo vago, pero dado a amenazar a los miembros problemáticos.

Aparte del Concilio, los Reyezuelos muertos es el grupo más prominente de cábalas independientes. Los Reyezuelos poseen el Pergamino esmeralda, donde los magos se encuentran para hacer vida social e intercambiar cosas. Los Videntes del Trono consideran Harvard como su propio dominio. Hay otras cábalas y entidades sobrenaturales que también consideran a Boston como su hogar, y proporcionan una fuente constante de rumores y peligros para los magos incautos.

La llegada del Dogal azabache

Los Durmientes no tenían el monopolio de la ambición (o desesperación) que condujo a los pioneros a las Américas. Entre los puritanos, aventureros y comerciantes, una antigua cábala llamada del Dogal azabache llegó a Nueva Inglaterra. La mayoría de los magos del grupo pertenecían a la Atalaya Thysrus, aunque había unos pocos Acanthus y otros con intereses similares. Todos estudiaban los misterios Celestes ocultos en los mitos griegos y celtas, y se ponían a prueba a sí mismos en la naturaleza. El Nuevo mundo prometía el aislamiento y la libertad que ansiaban, donde podrían levantar templos abiertamente y consagrar bosquecillos a los antiguos dioses.

Como los Durmientes con los que viajaban, los magos del Dogal azabache eran víctimas de una cierta ingenuidad respecto a su nuevo hogar. Apenas tuvieron en cuenta la posibilidad de que otras almas Despertadas y magias poco familiares les aguardaran. Los magos nativos también conocían la Alta lengua atlante, aunque llamaban a la Atlántida por otro nombre diferente. Su maestría de los arcanos era tan poderosa como la de cualquier otro linaje, y rara vez toleraban rivales. Los artesanos de la voluntad nativos habían heredado las órdenes atlantes, pero les daban nombres aparentemente extraños, con símbolos como el lobo y el amanecer en vez del adamantino y el dragón de la tradición europea. Ambos bandos eran reluctantes a comprometerse sobre los detalles de sus Misterios, y mucho menos a compartir Sagrarios y conocimientos.

Algunos magos del Viejo mundo se sometieron a la autoridad nativa. Migraron al oeste para unirse a las naciones aborígenes o establecer dominios aislados. Otros murieron en combate místico, lejos de los asentamientos de los colonos, dejando que sus obras fueran reclamadas por los nativos victoriosos o por los bosques. Ignorantes de las leyendas locales, que contaban historias sobre extraños espíritus y seres misteriosos que merodeaban en el Crepúsculo y al otro lado de la Celosía, los recién llegados erigieron sanctasanctórums y reclamaron Sagrarios con poca consideración hacia aquellos que poseían esos territorios. Pronto, muchos descubrieron su error y fueron asesinados de formas espectaculares y grotescas: su piel arrancada lentamente a tiras, sus cuerpos asados al fuego y sus huesos fueron marcados con espeluznantes símbolos para advertir a otros intrusos. Las leyendas nativas sobre los crueles y caníbales Manitou no eran fantasías. Esas muertes, cuando fueron descubiertas por los Durmientes, fueron achacadas a los indios e inflamaron la retórica popular contra los "salvajes".

A veces, los magos indígenas ayudaban a determinados espíritus en sus conflictos contra los recién llegados, dependiendo de antiguos pactos entre los espíritus y los antepasados de esos magos. Otras veces se aprovechaban de la situación para obtener el control sobre los espíritus debilitados por esas batallas con los magos advenedizos.

Algunos magos del Viejo mundo se mantuvieron firmes y conquistaron a los espíritus atacantes, expulsándolos o destruyéndolos. Se dice que en algunos casos ataron a los espíritus a anclas inanimadas o fetiches que todavía los retienen hasta el día de hoy. Aquellos magos lo suficientemente fuertes para sobrevivir, pero demasiado débiles para mantener sus territorios huyeron a las afueras de lo que ahora es la región de Boston, que en su mayor parte estaba libre de reclamaciones territoriales por parte de espíritus.

La cábala del Dogal azabache se retiró de las tierras agrestes a un asentamiento Durmiente que estaba bajo asedio, con magos indígenas y espíritus mordiéndoles los talones. Allí, la cábala lanzó conjuros para protegerse. Uno de esos conjuros era llamado la Ligadura del escriba blasfemo. Los miembros modernos de la cábala dicen que una antepasada llamada la Lernea conocía el conjuro, pero se negaba a lanzarlo, incluso cuando los enemigos se cernían sobre ellos. Anacaona de Xaraguá a menudo cuenta la historia hoy en día como una lección para los magos que intentan desafiar la voluntad del Dogal. El Dogal torturó a la Lernea durante tres días hasta que reveló el rito, y luego usaron su carne para lanzarlo.

¿Invocó el conjuro un poder al que los magos no pudieron someter? No sobrevive ninguna historia clara sobre aquel asentamiento-fortín. Todo lo que saben los Despertados es que cuatro de nueve magos del asentamiento original abandonaron sus cabañas para dispersarse por los bosques y praderas, ahora extrañamente pacíficas y tranquilas, sin apenas señales de los espíritus caníbales. Usaron magia para eliminar y destruir toda señal de asentamiento humano. Los magos que ahora meditan en el corazón de Salem sienten un débil pulso de magia de Tiempo y el frío del Abismo, pero nada lo suficientemente fuerte para reconstruir el viejo conjuro.

Los primeros magos europeos siguen siendo desconocidos, pero la ubicación de su asentamiento proyecta una gran sombra en la historia oculta de Nueva Inglaterra. En 1626, Roger Conant llamó al lugar Salem, y fundó lo que sería una perturbadora comunidad de Durmientes. Setenta y seis años más tarde, la caza de brujas de Salem consumió al pueblo. Desde entonces y para siempre, sería un lugar asociado a la histeria de masas y la magia negra.

Los Putnams y los juicios por brujería

Los Putnams eran una de las familias puritanas de Salem. Los pobres granjeros tenían como rivales a los Porter, una familia que quería el control de la región alrededor de Salem para beneficiar los intereses mercantiles del clan.

En 1689, los Putnams contrataron a Samuel Parris para que fuera su pastor, pero el concejo de la ciudad, controlado por los Porter, se negó a recaudar una contribución para pagar su salario. Los sermones de Parris se hicieron más sombríos, y advirtió a los aldeanos de que una influencia "satánica" moraba entre ellos. Varias muchachas, incluyendo a la hija y la nieta de Parris, empezaron a actuar de forma extraña. Se quejaban de dolores ilusorios y caían en extraños trances. Acusaron a la esclava de Parris, Tituba y a otros dos habitantes de practicar la brujería. Empezaban los Juicios por Brujería de Salem.

Los Durmientes creen que los juicios ocurrieron debido a una mezcla de agitación política y fanatismo religioso. Algunos magos lo achacan a las intrigas de los magos entre los colonos, pero los ocultistas de Boston sospechan que el Dogal azabache inspiró a alguna fuerza maléfica a interesarse en el área. Los mitos Despertados locales llaman a esa supuesta entidad el Espectro de Salem, pero ese nombre no da respuestas. Nadie sabe que si el título corresponde a un espíritu, fantasma, demonio o simplemente un conjuro fallido. Aquellos que creen en el espectro afirman que es el responsable de al menos algunas de las visitaciones y sucesos extraños que afirmaron padecer en su momento los acusados de los juicios.

¿Había brujería realmente activa en Salem? Los Despertados no lo saben. La Incredulidad muy probablemente habría oscurecido cualquier suceso de naturaleza evidentemente sobrenatural, pero muchos sospechan que la culpa recae sobre los ocultistas. Cotton Mather era un renombrado espiritualista. El descendiente del juez John Hawthorne, Nathaniel Hawthorne, también estaba fascinado por el misticismo y escribió acerca de Salem como si sufriera alguna maldición particular. Tituba (que no fue ahorcada) admitió que había creado figurillas y amuletos (cosa raramente inusual, y menos aún mágica), pero sin duda de interés.

Los juicios expulsaron a los Despertados de la región, al menos como residentes permanentes. La resonancia única y misteriosa de Salem, que apunta hacia algo oscuro y potente que permanece oculto, atrajo a algún mago ocasional de vez en cuando, pero ninguno de ellos estableció sanctasanctórums. En 1906, dos cábalas llegaron dispuestas a hacerse con el lugar por cualquier medio, listos a tejer poderosos conjuros los unos contra los otros.

Los Putnams blancos, liderados por magos descendientes de Samuel Parris, vinieron a reclamar su herencia, creyendo que una maldición o venganza de las brujas ajusticiadas los perseguía. Creían que solo al responsabilizarse del territorio donde ocurrieron las muertes podrían terminar con la maldición. El Dogal azabache buscaba reclamar la tierra en nombre de las brujas paganas víctimas de la intolerancia (que pudieron o no haber existido, dependiendo de la versión de la historia que creas). También sospechaban que el poder que se ocultaba en Salem era culpa de sus antecesores, y que solo ellos podrían dominarlo.

Las dos cábalas no hablan abiertamente de esos sucesos incluso hoy en día. Posiblemente sería justo asumir que los miembros más jóvenes de ambas cábalas no saben lo que ocurrió con seguridad. Solo los rumores y las leyendas hablan de la guerra de magos y de las terribles revelaciones que sus magias desenterraron durante su conflicto. El resultado fue la firma de lo que fue llamado el Tratado de Concordato Secreto entre las dos cábalas y un misterioso tercer bando (o, según algunos magos, alguna fuerza inhumana). El pacto fue mantenido en secreto ante el resto de los Despertados durante décadas. Todo lo que los demás magos sabían es que el Dogal azabache se hizo con el control de Salem y los Putnams blancos regresaron a Boston. Se suponía que ambas cábalas eran enemigas. Sus vínculos permanecieron en secreto hasta 1980.

Como implica el nombre de "Concordato Secreto", los detalles del pacto siguen siendo oscuros, pero se sospecha que han influido sobre mucha de la actividad sobrenatural en Salem durante el siglo XX, desde el subsiguiente declive de los Guardianes del Velo a la actual humildad resentida de los Putnams blancos. Supuestamente, el pacto del Concordato Secreto fue sellado mediante la firma de un documento. Décadas después de la firma del pacto, se cree que una maga del Concilio Libre leyó el documento. Lo describió como breve, firmado con sangre y que tenía el siguiente preámbulo:

Nos, que exaltamos en nuestro poder común, que penetramos en los secretos, nos vinculamos mutuamente mediante ese juramento, a nosotros y a nuestros sucesores, hasta que regrese la Palabra Terrible. Ya que nuestro poder común se ha usado para ocultar una vergüenza común, y nosotros que descubrimos secretos mantendremos esto en secreto, no sea que nuestro pecado nos golpee con fuerza septuplicada.

Jamás llegó a terminar su descripción, porque segundos después de empezar a hablar, supuestamente su piel se cayó a tiras de su cuerpo y su lengua se marchitó. Murió, pero sus palabras quedaron grabadas a fuego en las mentes de los magos de Boston. Poco después, el Dogal azabache y los Putnams blancos revelaron su alianza largo tiempo oculta, pero dieron pocos detalles sobre el Concordato Secreto.

La especulación popular mantiene que el acuerdo cedió Salem al Dogal azabache, pero obligaba a esa cábala a mantener una corte abierta para los magos agraviados. Todas las hostilidades entre los Despertados que habían acudido por los juicios de brujería habían cesado. Supuestamente, el tratado incluía varias estipulaciones y otros signatarios desconocidos. Excepto por la artesana de la voluntad del Concilio Libre, no se sabe de ningún mago que haya visto el acuerdo firmado en más de 100 años.

El Amanecer dorado y los Guardianes del Velo

En 1890, los Guardianes del Velo llegaron a Boston como parte de una oleada de inversores del Viejo mundo ansiosos de obtener beneficios de las recientemente domeñadas Américas. Tras una serie de breves y brutales conflictos mágicos, la orden obtuvo la suficiente seguridad para instituir su Laberinto. En 1892, la orden se prestó apoyo en secreto a un grupo masónico llamada la orden del Amanecer dorado. Los Durmientes del Amanecer dorado abrieron su novena logia: el Templo de Thme. La logia reunió a los aficionados al ocultismo de las clases superiores de Boston. Los miembros con más talento descubrieron cosas sobre el Pergamino esmeralda, la verdadera cábala de Guardianes de Boston. El resto de los Durmientes sirvió sin saberlo a los Guardianes del Velo mediante sus riquezas y prestigio, gracias a una combinación de donaciones, tratos furtivos y chantaje. Otras órdenes aceptaron el dominio de los Guardianes; la orden patrocinó a algunos miembros escogidos de la Escala de Plata para darle a su régimen un aura de respetabilidad. El Consejo de Boston carecía casi enteramente de poder ante los recién llegados, porque la verdadera influencia estaba en las conspiraciones de los Guardianes. La red de contactos en la alta sociedad de la orden y sus conexiones con virtualmente casi todo aspirante a ocultista entre los Durmientes eran mucho más poderosos que los canales diplomáticos normales. El Pergamino esmeralda aseguraba que el Interfector enmascarado que representaba a la cábala en el concilio regente fuera lo bastante amenazador para ahogar toda oposición.

De vez en cuando, nuevos magos Despertaban usando los ritos del Amanecer dorado, investigaban el pasado del grupo, y buscaban el Pergamino esmeralda: el legendario sanctasanctórum del Templo. Había seis Guardianes que poseían el suficiente poder personal para convertir a los nuevos magos a sus causas, pero más y más miembro del Templo que seguían pistas falsas que los conducían a un grupo de Libertinos emprendedores. El Consejo Libre se aprovecha de los huecos que le dejaban las conspiraciones, y por un tiempo

hubo dos Pergaminos esmeralda: el legítimo de los Guardianes del Velo y el de los aspirantes. Ambos bandos declararon falsario al otro y se disputaron el control del Amanecer dorado. El Consejo Libre tenía ventaja por una razón: no mentía tanto como los otros. Frustrados por el tortuoso camino de la iniciación entre los Guardianes, más y más miembros del Templo escogieron el camino más recto que ofrecía el "falso" Pergamino.

A eso siguió una guerra abierta. Los magos libraron batallas que recordaban a las de las famosas guerras Rosacruces de tiempos anteriores, en las que los rumores eran tan poderosos como las maldiciones reales. Ambos bandos sufrieron un desgaste severo, y el Templo de Thme se derrumbó. Hacia 1935, los Libertinos supervivientes se retiraron a los barrios bajos y a los vecindarios de clase trabajadora a lo largo de la Bahía de Boston. Los Guardianes del Velo no liderarían otra cábala local de nuevo hasta 1996, cuando el Coro de las sombras se presentó ante un Concilio dominado por el Dogal azabache.

El Dogal azabache continuaba medrando, compuesto por miembros de diferentes órdenes, pero que se adherían principalmente a sus metas personales, inspiradas por sus Sendas. La cábala había crecido salvaje y se resentía ante la invasión de los Guardianes. La cábala primitiva acosaba a los magos viajeros, exigiendo una tasa sobre cualquier tass o reliquia que entrara o saliera de la ciudad por tierra.

Los Obrimos puritanos aumentaron las filas de la Escala de Plata y se resintieron ante la supuesta irrelevancia de su orden. Predicaban a los obreros de las fábricas de Boston y a la creciente clase media para sobrepasar las bases de poder de los Guardianes. El dinero de viejas familias tuvo que dejar paso a los industriales del siglo XX, y en su seno los magos gozaban de cierto prestigio.

Historia reciente

En la década de 1960 y posteriormente, los magos de Boston se adaptaron a cambios radicales. Las cábalas del Concilio Libre establecieron una avanzadilla en el MIT. Los Durmientes descubrían matemáticas radicales y tecnologías de computación mientras los magos entre ellos aplicaban y mejoraban esos descubrimientos. Mientras los Durmientes jugaban con tecnologías ligeras y portátiles y sistemas expertos casi sapientes, los hackers Despertados las ponían en uso de verdad.

Harvard alberga una creciente conspiración de Videntes del Trono. Los Proscriptores merodean por Boston y sectarios caníbales y criaturas Crepusculares atraviesan las calles empedradas o acechan en las áreas rurales.

Elementos de movimiento neopagano consideran Salem casi como una capilla, proporcionando al Dogal azabache un flujo constante de aliados Durmientes involuntarios. En 1980, siguiendo a la supuesta revelación del Concordato Secreto por una maga del Concilio Libre (que se cree que murió a resultas de leer el documento), los Putnams blancos y el Dogal azabache revelaron su alianza largo tiempo oculta. La antigua cábala de brujos de Salem unió su destino en gran medida al de la Escala de Plata. Declararon un nuevo Concilio y prometieron gobernar sin imposición, pero de manera justa. La unión de dos facciones supuestamente antagónicas sobresaltó a los Sabios de Boston, y las especulaciones circulaban por todas partes sobre el pacto secreto entre las dos cábalas y esa otra entidad desconocida. Supuestamente, el "tercer signatario" no era un mago, y vinculó a los otros signatarios con potentes juramentos ocultos.

Los brujos del Dogal ahora eclipsan a sus aliados, y en verdad gobiernan sin imposición. Siempre y cuando los magos locales entreguen un diezmo ocasional de Maná y artefactos, el Dogal azabache los deja tranquilos. Tiene incontables aliados Durmientes y sus rangos incluyen casi una docena de Despertados. Si los Sabios de Boston fueran una nación, la cercana Salem sería una capital, tranquila pero poderosa. El Dogal rara vez interviene en los asuntos locales a menos que algo amenace directamente a sus intereses. Cuando eso ocurre, reacciona rápidamente... y brutalmente, a veces. Por tanto, Boston es una ciudad de tratos sombríos, maldiciones en la oscuridad, y reliquias que llegan de costas lejanas y tumbas vetustas. Los magos tienen que confiar en sus propios instintos para sobrevivir, porque el Concilio de Salem muestra poco interés por todo aquello que no amenace a sus intereses.

Pueden encontrarse representantes de todas las órdenes conocidas en esta ciudad. Su habilidad para promover los objetivos de sus órdenes está limitada, sin embargo, por las metas antagónicas de compañeros de cábala. Pocas cábalas están compuestas solamente por miembros de una misma orden. Mientras que la

Escala de Plata tiene por ahora las riendas, con el Nemeo del Dogal azabache como Jerarca, su poder no es aceptado sin cuestionar. Muchas cábalas, que representan a diferentes órdenes, intentan pasar desapercibidas, y se aventuran en el terreno de la política conciliar solo cuando es necesario.

Unos pocos hechiceros cínicos podrían añadir que Boston es una de las ciudades americanas más antiguas, y nueva Inglaterra siempre ha tenido secretos. Los juegos a los que se dedican los magos jóvenes son solo una distracción. Los verdaderos secretos, los verdaderos peligros, viven en la tierra y en las constelaciones visibles desde la costa atlántica. Hay pueblos que no aparecen en los mapas, donde los pescadores cantan en lenguas que no tiene equivalente terrenal. Se dice que hay un faro donde, si se dice una frase específica, aparece un barco que se llevará tu alma. Ríete de todo lo que quieras sobre los rumores de caníbales y extrañas formaciones geológicas, pero algún día, esas leyendas harán temblar la tierra.

La ciudad de Boston

Boston es una de las ciudades más antiguas de Norteamérica, fundada mucho antes de que existieran los Estados Unidos. Tiene una larga historia como cuna de políticos, intelectuales y rabiosos aficionados al deporte. Está trazada sobre uno de los planes de desarrollo urbano menos eficientes de todos los Estados Unidos y su tráfico rodado se ha resentido durante décadas debido a ello, una situación que solo ahora empieza a ver algo de mejoría (y que puede que siga siendo una espina en el costado de los bostonianos durante al menos otra década).

Pero Boston no es solo Beacon Hill y Fenway Park. También alberga fenómenos extraños y a menudo inexplicables. Si bien no tiene la misma clase de atracción sobrenatural que, por ejemplo, Roswell en Nuevo México o Stonhenge, la ciudad y su entorno de Nueva Inglaterra han sido el centro de mucha actividad ocultista desde hace mucho tiempo.

La ciudad universitaria

Boston tiene más universidades por kilómetro cuadrado que cualquier otra ciudad americana. Su población aumenta casi en un cincuenta por ciento desde primeros de septiembre a finales de mayo. La educación universitaria es la savia vital de la ciudad, y en muchas maneras el eje sobre el que gira. Hay cuatro universidades que sobresalen como las más ricas, influyentes y en número de matrículas.

La universidad de Harvard

Quizás la universidad más respetada de América, Harvard tiene una larga tradición de excelencia académica y una igualmente bien establecida tradición de conseguir contactos para sus licenciados. Algunos critican a la universidad por su supuesta política de inflar algo las notas de los estudiantes para establecer un formidable record de resultados en sus estudios. Como *alma mater* de un número considerable de celebridades y luminarias intelectuales, así como poseedora de la influencia y el presupuesto para atraer a los más distinguidos conferenciantes, Harvard acoge a muchas personas de renombre, especialmente durante el periodo de graduación de cada año.

Un misteriosa cábala de magos opera desde Harvard, y se rumorea que están infiltrados en el departamento de psicología de la universidad. Sea cual sea su meta o afiliación, esos artesanos de la voluntad son muy secretistas y parecen capaces de escapar a toda vigilancia y al escrutinio más intenso. De hecho, los magos locales presuponen la presencia de esos hechiceros simplemente por la fuerza de sus medidas de seguridad antes que por ningún contacto directo. Los magos versados en el Arcano Cardinal sienten que parece haber un Sagrario *en algún lugar* próximo, pero nadie puede señalar su ubicación exacta. Algunos también sospechan que hay un poderoso Dominio allí, pero nadie ha tenido suerte a la hora de descubrirlo.

La universidad de Boston

Compitiendo con Harvard por la posición de universidad más poderosa, la Universidad de Boston tiene renombre en partes del mundo donde Harvard posee poca influencia (como en China y el Medio Oriente). Hoy en día, la Universidad de Boston es el mayor dueño de terrenos en toda la ciudad, habiendo adquirido la mayoría de las propiedades a los largo de la Commonwealth Avenue y alrededores. Durante años, la universidad prosperó bajo el mandato casi tiránico de John Silber (que en los últimos años de su reinado se autoproclamó rector de la universidad). Queda por ver cómo se las apañará la institución a largo plazo ahora que Silber ha sido expulsado.

La Universidad de Boston es el verdadero crisol multicultural de los campus universitarios; un montón de estudiantes que no tienen especial interés en los otras tres de las "cuatro grandes" terminan ahí. El programa de empresariales y económicas de la universidad está bastante bien considerado, y se sabe de al

menos unos pocos magos con intereses en las finanzas (o sin ningún interés, pero con deseo de riquezas) que pasan por allí para reclutar criados Durmientes.

El colegio Boston

El colegio Boston es una institución católica, aunque no es tan riguroso al respecto como otras instituciones similares. En los tiempos en que la Universidad de Boston tenía un equipo de rugby, los Eagles del colegio Boston eran sus rivales odiados, pero esa enemistad se ha enfriado considerablemente y ahora se manifiesta principalmente mediante la (intensa) competición entre los dos equipos de hockey de ambas instituciones. El temario del CB varía desde lo completamente normal hasta lo extravagante, como cursos sobre la historia de Drácula y el mito del vampirismo.

Hay un rumor persistente sobre un Sagrario ahora Durmiente, tan quiescente que es virtualmente invisible a cualquiera que no esté directamente encima de ello, que supuestamente está ubicado en algún lugar del campus. La mayoría de los artesanos de la voluntad más experimentados de la ciudad han descartado la idea como un cuento de hadas (tras remover cielo y tierra en busca de ese inactivo lugar de poder, por supuesto). Los magos jóvenes todavía salen en su busca de vez en cuando. Algunos susurran que un poderoso mandato fue impuesto sobre el Sagrario para impedir que despertara hasta el momento en que la condición predefinida ocurriera, o cuando un individuo elegido fuera en su busca.

Instituto tecnológico de Massachussets (MIT)

El MIT es una de las instituciones científicas y tecnológicas más respetadas de todo el mundo. También tiene una larga tradición de bromistas particularmente brillantes y otros gamberros (como el grupito que desguazó un coche patrulla de la policía y de alguna forma consiguieron subirlo a lo alto de un edifico del MIT durante la noche, o los estudiantes que montaron una operación planificada para reventar la banca de muchos casinos de los Estados Unidos y que a estos les costó millones). Los proyectos varían desde lo inofensivo (trabajo corriente de laboratorio) hasta lo realmente extraño y potencialmente peligroso (como intentar construir la primera singularidad artificial, o transformar materia en energía para conseguir la teletransportación física).

Hay una cábala de magos modernos disidentes que opera con base en el MIT, haciendo uso de tecnologías místicas, conocimientos científicos y no poca osadía para demostrar que el universo puede ser reducido a poco más que una complejísima cadena de código de programación. Nadie fuera del grupo está seguro de si la cábala posee un Dominio o un Sagrario, pero un cierto número de magos locales sospechan que hay al menos una de los dos cosas, si no las dos.

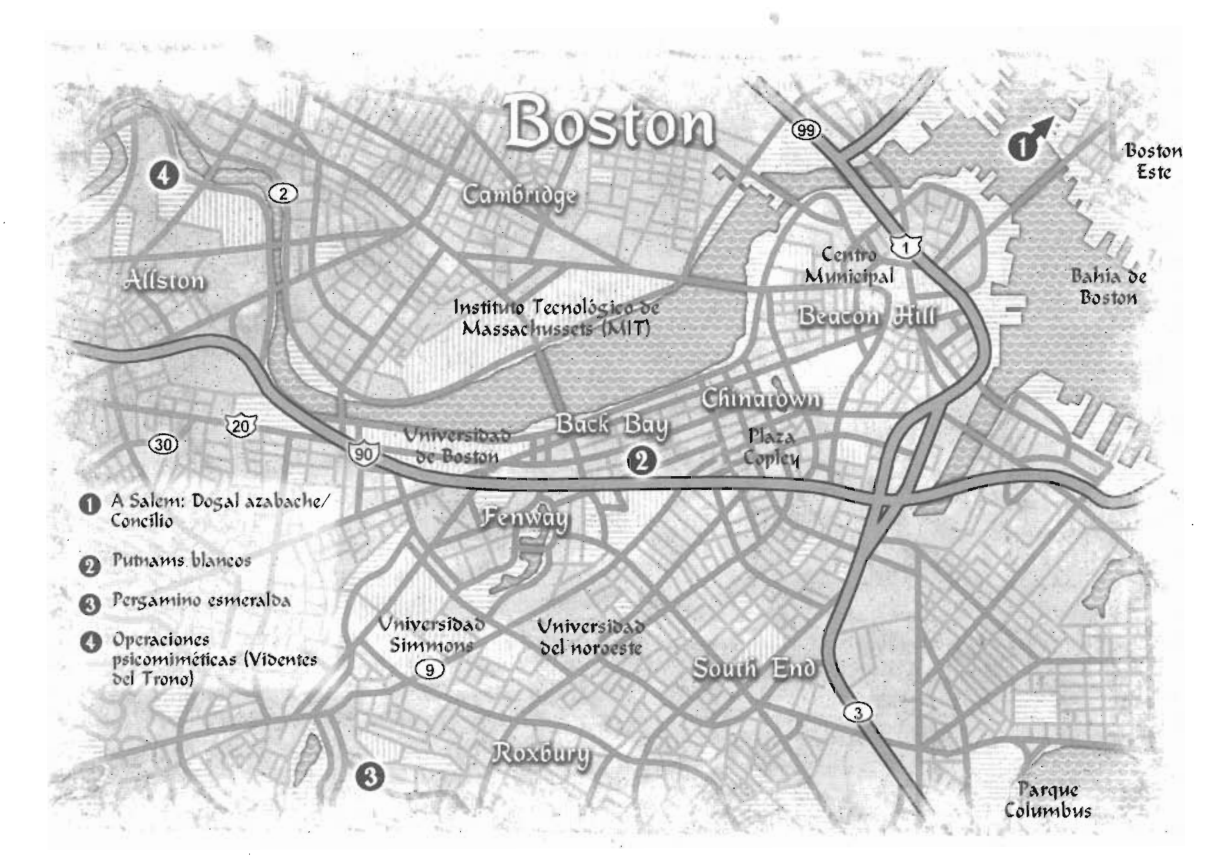
La vida nocturna de Boston

Por supuesto, ninguna discusión sobre las facultades de Boston estaría completa sin una mirada a la vida nocturna de la ciudad. Boston tiene un buen número de lugares de diversión, y los apiñamientos más importantes están en Lansdowne Street (enfrente del Fenway Park) y a lo largo de la Avenida Massachussets, en Cambridge. Virtualmente, casi todo barrio tiene algún lugar de recreación nocturna, donde beber y ligar con otras personas. Allston y Brighton sobresalen a este respecto, y el centro de Boston tiene algunas discotecas y bares aquí y allá.

Sin embargo, la mejor vida nocturna puede encontrarse en las fiestas privadas que hacen los ciudadanos en sus horas libres. Los que organizan esas celebraciones son principalmente estudiantes y jóvenes profesionales. Esas fiestas tienden a durar hasta la mañana del sábado y el domingo. La bebida y las drogas recreativas son abundantes (cosa nada sorprendente en una ciudad universitaria). La cocaína es una de las favoritas en la escena de las discotecas de Boston, y tiene adeptos en todos los estratos, desde la basura blanca pobre a los ricos europeos.

La última copa

Boston puede ser descrita de manera piadosa como una ciudad mojigata. Aunque sería más certero describirla como puritana. Las leyes de Massachussets fueron fundadas sobre ese tipo de actitud. Hasta hace poco, no se podía vender alcohol los domingos (en ningún lugar del estado, excepto en los lugares a treinta kilómetros de la frontera con New Hampshire). Tener un salón de tatuajes en Boston solo es legal desde hace poco. Y, por supuesto, esas leyes son muy rigurosas a la hora de decir qué locales pueden abrir y cuáles no y a qué horas de la noche.



Hacia las dos de la mañana, Boston cierra todo, más o menos. Hay un puñado de sitios cutres abiertos las veinticuatro horas, así como unos cuantos clubes privados (varios de ellos ilegales), pero la mayoria de las aves nocturnas de Boston tienen que apañárselas con su propia compañía.

El coste de la vida

La presencia de miles de universitarios ha tenido un efecto desastroso sobre el coste de la vida en Boston. Es una de las ciudades más caras del mundo para vivir, y la verdad es que a menudo la oferta no vale el precio a pagar. La mayoría de los que insisten en vivir en la ciudad o en los barrios residenciales tienen al menos un compañero de piso o dos. Para muchos veinteañeros, compartir un piso entre *cuatro* no es algo increiblemente inusual. En el centro de la ciudad, se considera razonable un alquiler mensual de 1.200 dólares por un apartamento o estudio, mientras que seria dificil encontrar algo similar por menos de 800 dólares en las partes más cutres de Roxbury o Dorchester. Lamentablemente, como algunas de las universidades mayores de Boston tienen ese tipo de precios o mayores por el alojamiento, muchos estudiantes pueden convencer a sus padres de que les dejan instalarse en pisos fuera del campus (donde tienen mucha más libertad que en la típica residencia de estudiantes), reforzando el ciclo de incremento del alquiler. Si bien es posible encontrar todavia a alguna amable anciana que no ha aumentado el alquiler en un solo céntimo desde los setenta, ese tipo de gangas son cada vez más escasas. Muchos lamentan el aparentemente inminente e inevitable momento en que muchos que han considerado a Boston su hogar durante generaciones simplemente no podrán permitirse vivir alli.

Para los Despertados, los gastos normalmente exigen compartir un sanctasanctórum entre los otros miembros de la cábala, repartiendo el coste del alojamiento. En algunos casos, cinco o seis magos ponen la vista en alguna casa (a menudo en alquiler, pero posiblemente para comprar) en el área del Gran Boston.

Ratas...

Ninguna descripción del estado de las cosas en Boston estaria completa sin hacer referencia a la población de ratas. Bajo la ciudad, algunos expertos estiman que medran cerca de mil millones de ratas, arrastrándose por los túneles sin luz del metro de Boston, las alcantarillas y otros pasajes subterráneos. Si bien no representan el mismo tipo de problema que, por ejemplo, para los europeos de la época de la peste negra, esas alimañas son *sucias* y proclives a extender enfermedades (a menudo mediante sus propios parásitos). En algunas áreas, la población de sin techos encuentra que las ratas son una amenaza, ya que muchos de esos roedores crecen hasta proporciones exageradas (algunas de las ratas de Boston llegan al tamaño de un gato doméstico).

El Gran socavón (para la construcción de una arteria de tráfico para ciudad) perturbó a esos monstruitos, y muchos de ellos se dispersaron en busca de pastos más verdes. No pocos terminaron en el área de Kenmore Square, alimentándose de los desechos de la Universidad de Boston. Las residencias universitarias (especialmente aquellas con comedores) ahora son sus albergues, aunque los roedores se limitan a los sótanos, que los estudiantes no visitan casi nunca.

Algunas ratas solitarias se han vuelto particularmente osadas y han tenido el valor de atacar a cosas mucho más grandes que ellas (de forma contraria a las tácticas de grupo normales). La mayoría de las veces, las ratas agresivas pueden ser disuadidas mediante patadas en el suelo o un grito, pero hay historias de gente que es mordida.

Las ratas son más numerosas en el área de la Universidad de Boston y alrededores (justo alrededor del el Gran socavón) y a lo largo de la ribera (bien de la Bahía de Boston o del Ríos Charles que desemboca en ella). En su mayoría, subsisten de la basura, aunque los ejemplares más grandes y agresivos bien pueden matar algo pequeño y débil.

Algunos especulan que alguna inteligencia dirige a esos carroñeros y que quizás sea la causa del cambio gradual en su temperamento. Puede que sea una raza más desarrollada intelectualmente debido a una combinación de rasgos recesivos o a las toxinas que se han filtrado hasta el reino animal. Algunos hablan de un gran espíritu rata, que merodea en la oscuridad más profunda, o quizás de algún tipo de grotesco híbrido humano-rata, maléfico e inmortal. Por supuesto, la única forma de averiguar la verdad seria descender a las sombras y buscar uno mismo.

... y cucarachas

Otro problema de Boston es la floreciente población de cucarachas. La mayoria de los lugares que sirven comidas tienen al menos unas cuantas cucarachas, aunque algunas veces se ocultan tan bien que los residentes nunca saben que las tienen.

La mayoria de las cucarachas de Boston son de la variedad más pequeña (no más largas que una uña postiza), aunque incluso esas son puñeteramente difíciles de matar sin recurrir a un programa de exterminio que bordea la guerra química. Algunas (especialmente cerca de el Gran socavón y de ahí en una línea más o menos recta hasta ciertos sectores de la Universidad de Boston) son particularmente enormes, cerca del tamaño del pulgar de un hombre o ligeramente más grandes. Esos colosos acorazados pueden recibir una pisada del peso completo de un humano adulto sin ningún efecto completo. Como minimo, hace falta un vigoroso pisotón para herirlas, y ese ataque no está garantizado que sea fatal.

Naturalmente, medran alli donde hay comida en abundancia. En muchos casos, eso quiere decir basura, pero las cucarachas también son atraidas por el dulzor del pegamento que se utiliza en muchos productos de cartón, lo que significa que cualquier lujar con muchas cajas almacenadas puede ser un refugio. En algunos lugares su densidad es tan grande que pueden ser un riesgo para la salud, haciendo puestas continuamente y creciendo tanto en número que mucha gente se ve obligada a mudarse y a esperar que sus posesiones no estén llenas de huevos sin eclosionar.

Algunos que han observado el cambio de temperamento de las ratas locales también se han percatado del aumento en el atrevimiento de las cucarachas (algunas incluso cargan contra los seres humanos en vez de quedarse quietas en el sitio o huir). Históricamente, muchas entidades maléficas han estado asociadas a criaturas que se alimentan de la basura y viven en la suciedad. ¿Pudiera ser que los primeros colonos europeos trajeran consigo un mal de ese tipo con ellos? Si tal cosa existe, quizás haya sido atraída por el aumento de la población de cucarachas. Las mentes con inclinación al pensamiento científico postulan que quizás las cucarachas puedan desarrollar un sentido de comunidad y de cooperación deliberada (de forma similar a las que aparecen en otras comunidades de insectos), o incluso una consciencia superior rudimentaria.

El Gran socavón

Frente a un ejemplo modélico de ineficiencia urbana de tales dimensiones que ha sido capaz de crear retenciones en la ciudad durante décadas, el Gran socavón es un proyecto de ingeniería diseñado para aliviar la insoportable situación de de Boston en cuanto al tráficos rodado. Se pretende que sustituya a una masa fea y retorcida de rampas de entrada y salida y carreteras elevadas con una única carretera que se extienda sobre el centro, con parques por debajo y una agradable vista de la bahía al este. Por supuesto, hace años que el proyecto sobrepasó su fecha de terminación y acabó con millones de dólares de presupuesto, de forma que muchos bostonianos se preguntan si alguna vez se terminará. Cada vez que la gente empieza a ponerse nerviosa, llegan desde lo alto nuevas estimaciones sobre cuánto tardará en estar terminado, pero nadie se las cree. La excavación es el mayor negocio de Boston y todo el mundo ha encontrado la forma de coger parte del pastel. Es, en definitiva, mucho más lucrativo como proyecto interminable de lo que jamás será como obra finalizada.

Pese a los contratiempos, *sí* que se hacen progresos. Los escándalos que involucran a obreros sin excesiva prisa o tajadas de las empresas han acabado con la paciencia de la ciudadanía. Siempre vigilantes en busca de un buen notición para el telediario o una buena pieza de periodismo de investigación, los medios de comunicación locales dan vueltas alrededor del proyecto como hienas. La verdad sea dicha, es solo ese tipo de intromisiones las que han mantenido al proyecto dentro de la legalidad. Bajo la amenaza de más escándalos, parece que el Gran socavón finalmente parece que tiene un plazo de terminación previsible (o quizás se trate de otra engañifa).

Una historia oculta

Boston (en realidad toda Nueva Inglaterra) ocupa un lugar prominente en la historia oculta de occidente. Varias conspiraciones históricas y paranormales (los Rosacruces, los Caballeros del Temple y los Illuminati, entre otros) supuestamente han desembarcado en el área o en las vidas de algunos de sus ciudadanos más eminentes. Si Benjamin Franklin, que nació en Boston, estuvo involucrado en tantas de esas conspiraciones ocultistas como afirman algunos, probablemente seguiría vivo hoy en día, aunque solo fuera para poder tener tiempo de encontrar a todas esas organizaciones y ser iniciado de la manera apropiada en todas ellas.

Algunos dicen que Nueva Inglaterra fue colonizada (o quizás brevemente habitada) por los Templarios después de su ruptura con el Priorato de Sión y la Tala del Olmo de Gisors. Es decir, los miembros del linaje merovingio, que según muchos creyentes en las conspiraciones son descendientes directos de Jesús de Nazaret y María Magdalena, un poderoso linaje de hechiceros y taumaturgos. Abundan las teorías sobre dónde podrían haberse asentado esos caballeros (algunos señalan supuestas ruinas, que bien pueden ser estructuras precoloniales, obra de la naturaleza u otra cosa), y qué habrían traído con ellos. Algunos de los enormes tesoros de los Templarios o incluso el Grial pudieran estar en el área.

La francmasonería y la fundación de América

No hay duda de que un número considerables de padres fundadores también eran masones. Lo que quizás sea menos conocido es que en la logia Dedham, Massachussets, supuestamente se conserva una copia de los registros de la reunión en la que se discutió, se aprobó y se planeó la Fiesta del Té de Boston, es decir, el camino de hecho para la rebelión concertada que al final conduciría a la Guerra de Independencia.

Más allá de Boston

Las ciudades y pueblos que una vez constituyeron las colonias de Nueva Inglaterra se cuentan entre los asentamientos europeos más antiguos de América. Los centros urbanos están, hablando comparativamente, bastante apiñados, pero entremedias hay algunos tramos de terreno indómito y carreteras solitarias iluminadas por nada más que el sol, la luna, las estrellas y los faros de tu propio coche. Pese a que se puede llegar en coche a casi cualquier punto de Nueva Inglaterra en menos de un día, una cierta sensación de lejanía y soledad impregna el noreste norteamericano. La naturaleza que fue expulsada hace tiempo busca regresar a la menor ocasión, y en rincones que pasan desapercibidos, lo consigue, devorando gradualmente todo rastro de civilización. Hay tramos de autopista olvidados, que se desmoronan lentamente bajo el asalto inexorable de la flora local; puentes decrépitos fuera de servicio que se desintegran bajo la lluvia, la nieve, los veranos abrasadores y el paso del tiempo; e incluso aldeas coloniales enteras, destruidas por el paso de centenares de estaciones sin dejar más rastro que piedras ubicadas de forma extraña, pedazos de hierro oxidado u sótanos llenos de escombros.

Salem

Ciudad ejemplo de la contracultura popular, Salem está considerado históricamente un bastión de la fe pagana, pero al hecho de que sus ejemplos más famosos de "brujería" probablemente se debieran a un juego infantil que acabó de una manera horrorosa.

Llamar a los procesos de 1692 "juicios" sería una burla a los procedimientos judiciales ecuánimes y justos. Lo que comenzó como un entretenimiento que una esclava caribeña enseñó a dos muchachas puritanas creció sin control, hasta que muchos sospecharon que el Demonio en persona caminaba por los olvidados caminos de Nueva Inglaterra en el frío invierno.

La histeria comenzó cuando Tituba enseñó métodos de adivinación a Elizabeth Parris y Abigail Williams. Tituba era una esclava de Samuel Parris, el padre de Elizabeth y tío de Abigail. Aunque prohibidos por la fe puritana de los colonos, los juegos adivinatorios eran muy populares, especialmente entre las muchachas jóvenes y adolescentes. Algunos especulan con que las muchachas se asustaron de lo que vieron (o creyeron ver) en el futuro. Lo que sí está más allá de toda duda es que las dos muchachas (y varias otras poco después) empezaron a mostrar comportamientos extraños. El médico local, incapaz de encontrar nada físico, declaró que las chicas estaban embrujadas.

Las primeras acusaciones se dirigieron hacia los objetivos más fáciles. Sarah Good era una mendiga sin hogar que murmuraba palabras ininteligibles contra aquellos que le daban limosna. Los sucesos desafortunados en el área a menudo eran achacados a ella. Sarah era una mujer anciana que hacía un año que no acudía a misa. Tituba, la extraña que había traído consigo su magia tribal a la colonia, confesó rápidamente todo tipo de actos fantásticos, como firmar su nombre en el "Libro del Diablo", junto con Sarah Good, Sarah Osborne y otros a las que no reconoció. Habló de animales extraños (como sabuesos negros y gatos parlantes), y de un hombre alto y negro que la obligó a firmar en el libro maligno que puso ante ella y la amenazó con dañarla si no lo hacía.

Azuzados por estas confesiones, los acusadores (cuyo número crecía según pasaban las semanas) y las autoridades se alimentaron mutuamente de su creciente paranoia. Los miembros de las familias se acusaban mutuamente y se creó un comité especial para supervisar el asunto. Al menos 24 personas murieron en la histeria, 19 ahorcados, cuatro en prisión, y uno, Giles Corey, que murió aplastado bajo planchas de madera cuando intentaban obligarle a confesar (las leyes de aquel entonces hubiesen despojado a sus hijos de su herencia si se hubiera confesado culpable). Mientras moría, Corey maldijo al alguacil de Salem y a todo el pueblo. Desde entonces, los agentes de la ley de

Salem han sido propensos a sufrir problemas, a menudo problemas cardiacos. (El verdugo de Corey murió de fallo cardiaco).

Aparte de la confesión de Tituba y de la maldición de Giles Correy, otro individuo sobresale entre los inocentes: el antiguo pastor de Salem, George Burroughs. Había abandonado el área por problemas sobre su salario, había enviudado tres veces y supuestamente maltrataba a sus mujeres. Y lo más importante, cuando se le sacaba de sus casillas, afirmaba tener poderes sobrenaturales. Fueran cuales fueran esos poderes, no sirvieron para salvarle la vida a Burroughs. Ni tampoco la distancia entre él y la colonia (se había mudado a Maine en 1682). Las muchachas lo describieron como el "líder del Aquelarre de Salem" y fue ahorcado junto a otras cuatro personas el 19 de agosto de 1692.

Gran parte del turismo actual de Salem deriva de la histeria de la caza de brujas, aunque el asunto ha sido dulcificado para que sirva de entretenimiento familiar. Las imágenes de mujeres con largos vestidos y sombreros puntiagudos montadas en escobas aparecen por todos lados en la autoproclamada "Ciudad de las Brujas". En el mes de octubre el lugar se llena de bote en bote de gente que viene a recrearse en el ambiente artificial de uno de los centros urbanos más escalofriantes comercialmente. Un movimiento de paganos modernos (la mayoría de los cuales son practicantes de la Wicca) y otros se reúnen en esas fechas en la ciudad por todo tipo de razones, desde el comentario social a la protesta, pasando por la espiritualidad y la educación. (Todo ello pese al hecho de que es altamente improbable que algún pagano de verdad muriera en 1692).

En lo que respecta a los asuntos de los Despertados, Salem ha sido un centro importante desde el colapso del Concilio de Boston. El Dogal azabache (que cuenta entre sus filas al Jerarca del nuevo Concilio), es la cábala más poderosa y políticamente más influyente del área.

Northampton

A un largo trecho al oeste de Boston se encuentra Northampton (o Noho, como se le llama a menudo), probablemente uno de los lugares más eclécticos y amistosos para con la cultura juvenil de todo el estado. Un montón de estudiantes y recién licenciados viven allí, así como residentes de más edad pero jóvenes de corazón. Las comunidades artística, gay y lesbiana son elementos fuertes y respetados de la vida local.

Si bien hay poco que pueda darle a Northampton el tipo de fama de la que goza Boston o Salem, es una joya que permanece casi sin descubrir, poblado por gentes que acogen bien las nuevas ideas t que mayormente respetan las costumbres de otros. No hace falta decir que es un pueblo popular entre los magos, aunque la plaga de alquileres altos ha dado como resultado una situación similar a la de Boston, con cábalas enteras que tiene que alojarse todos juntos.

Quincy

Si Salem tiene una reputación probablemente inmerecida de paganismo, Quincy sí que puede haber sido el hogar de un aquelarre de paganos europeos. No hay muchos detalles, pero lo que se sabe es que un hombre llamado Thomas Morton se vino a vivir en 1625 al lugar que entonces era llamado Mount Wollaston por los colonos. Lo renombró Merrymount (Monte Alegre) tras consultar con los nativos, con quienes supuestamente tenía excelentes relaciones.

Según cuenta el mismo Morton, erigió un poste de mayo de 24 metros de alto y lo coronó con las astas de un ciervo, e invitó a los jóvenes de la localidad a compartir un barril de cerveza que él mismo había hecho y a disfrutar de una juerga "a la antigua usanza inglesa". No está claro cuánta gente acudió a la celebración en realidad, pero sus recuerdos indican que el número fue considerable. Los severos vecinos de Morton no se tomaron bien ese tipo de asuntos y se reunieron en el lugar que ahora llamaban "Mount Dagon", para acabar con la francachela. Morton aparentemente continuó como si los puritanos no estuvieran allí, bailando de la mano con sus amigos alrededor del poste de mayo, cantando una canción en la que invitaban a los demás a quitarse los sombreros, beber licor, hacer guirnaldas de flores y, en general, a pasarlo bien.

Los vecinos de Morton conspiraron contra él de forma constante tras aquello, y pasó periodos de tiempo en la cárcel en Inglaterra. Tras su primera excarcelación, volvió para encontrar que su colonia se había desbandado. Intentó volver a establecerse, pero al final fue exiliado de Massachussets, donde vivió un corto periodo antes de morir.

La historia, lastrada de manera inextricable por la religiosidad de sus narradores, no sirve para saber si Thomas Morton era nada más que un libertino borrachín o de verdad un guardián de las Antiguas Costumbres. Lo poco que se puede vislumbrar de las narraciones sesgadas sugiere que probablemente fuera

un poco de ambas cosas. Hoy en día Quincy rebaja el papel de Morton, definiéndolo como un famoso agitador que tuvo que ser deportado por Myles Standish, en vez de enfatizar su estatus como "la Ciudad de los presidentes", lugar natal de John Adams y John Quincy Adams, además de John Hancock (considerado por algunos como el "primer presidente de América").

Gloucester

Este es el país de H. P. Lovecraft, al que se refiere en varias historias de horrores oceánicos, que se arrastran desde las profundidades para contaminar al linaje humano con espantosos híbridos y entregar el mundo a su inefables amos. También es el lugar donde un genio excéntrico llamado John Hays Hammond construyó su hogar, Abadía Mare (ahora conocido simplemente como el castillo Hammond). Hammond era un ávido espiritualista y un maestro de la tecnología dotado de un espiritu juguetón y el impulso de construirse un mundo propio, algo que hizo realidad en ese castillo moderno. Se le recuerda por su afición por pilotar lanchas a control remoto en las aguas cerca de su castillo, y por darle sustos de muerte a los pescadores. (De hecho, fue Hammond quien inventó el control remoto mediante ondas de radio). Todavía se cuentan historias sobre los "barcos fantasma " de Hammond.

Abadía Mare está repleta de todo tipo de curiosidades, incluyendo el mayor órgano de tubo instaladazo en una residencia privada, una pared hecha completamente de lápidas de tumbas romanas, un sistemas de tuberías diseñado para crear "lluvia de interiores" en un patio cerrado. Incluso alberga una feria artúrica a principios de abril. Algunas áreas están prohibidas al público general, pese a lo dicho. Después de todo, un hombre con más patentes que nadie excepto Edison necesita mantener unos cuantos secretos, aunque sea mucho después de que haya abandonado este mundo.

Cábalas

Las siguientes cábalas no son las únicas presentes en Boston, pero son notables por su influencia e historia. El Boston Despertado es un estudio en contrastes, y sus cábalas no son una excepción. Si un grupo no tiene una genealogía que se remonta a varias generaciones, entonces tiende a estar compuesto por agentes libres que actúan con descaro: traficantes de reliquias, matones a sueldo y ladrones de Maná a quienes los grupos más viejos toleran siempre y cuando esos advenedizos no perturben el estatus quo. Las cábalas conocidas más antiguas, el Dogal azabache y los Putnams blancos, son aberraciones. La mayoría de las cábalas no sobreviven a la muerte de sus fundadores. Las cábalas nuevas están hartas de esta longevidad y del dominio que el antiguo régimen posee sobre el Concilio.

Cábalas renegadas

Boston tiene un cierto número de cábalas que se niegan a cualquier afiliación con el concilio. Si bien tienen pocos vínculos con la política ocultista, los bajos fondos o las clases adineradas, persiguen sus objetivos con igual vigor. Boston tiene reputación de ser un lugar de tratos sospechosos y furtivos, por lo que los visitantes abundan. Confían en el aperturismo de la ciudad para comerciar con reliquias y secretos mágicos, y en la amenaza del martillo del Dogal azabache para evitar que esos tratos se vuelvan demasiado deshonestos. Las cábalas residentes de Boston contemplan esta situación con una mezcla de resentimiento y oportunismo.

Tales cábalas incluyen a:

La promesa de san Miguel: Estos proscriptores cristianos poseen pocos bienes materiales, mucha habilidad marcial y gran devoción a la hora de eliminar de Boston todo aquello que creen "malvado". A veces se mantienen con el dinero que arrebatan a los "malvados", lo que les da más motivación para elegir como blanco al crimen organizado y a otros elementos corruptos de los que se benefician económicamente. En estos días, la Promesa considera que cazar magos es menos santificado que eliminar criminales y sectas. Saben que los Despertados usan Durmientes para que les hagan el trabajo sucio y lo que pretenden es "matar de hambre a los magos" eliminando algunas de sus bases de poder, y el dinero que consiguen es una bonificación. Pero ahora que la Zona de Combate, el distrito de los bajos fondos y prostitución de Boston, es menos peligroso de lo que solía ser, el grupo está aburrido, inquieto y buscan una nueva cruzada, y puede que intenten enfrentarse a otros Despertados.

El GME: El Grupo de Medios Especiales del MIT es una cábala del Concilio Libre dedicada a la computación y las matemáticas. Creen firmemente que el universo puede ser reducido a un código de programación... y sus miembros han escrito aplicaciones que parecen demostrarlo. La cábala está al día en lo último en ordenadores portátiles. Ha usado esos máquinas y sus propios talentos para sacar tajada de los casinos de Atlantic City y las Vegas, pero sin pasarse y atraer sobre ellos atenciones no buscadas... por ahora.

La palabra roja: La leyenda local cuenta lo siguiente de esta aterradora cábala:

El hombre había perdido la mayor parte de su brazo derecho. Tenía jirones desgarrados de carne con marcas de dientes que le colgaban. Heridas similares le habían costado un ojo y una oreja. Su mente estaba destruida, pero consiguió encontrar a Davy Jones, un hombre con el que había intercambiado Maná e información hacía una semana. El mago herido deliró sobre la Palabra Roja, sobre caníbales y lenguajes que jamás deberían hablarse: Me extrajeron toda una frase entera -dijo el mago enloquecido-, y estoy condenado por haberla sabido. Entonces lanzó un conjuro asesino contra sí mismo.

Desde entonces los rumores sobre la Palabra Roja, ocultistas caníbales, han alimentado el miedo de los magos, aunque las historias son contradictorias y ninguno de los Despertados puede afirmar haber visto a uno de ellos.

Los Putnams blancos

Una de las dos cábalas de linaje más antiguo de Boston, los Putnams blancos, han pasado los últimos tres siglos transformándose de una oscura comuna campesina a una compañía que alberga a gentes de la clase alta de Massachussets.

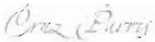
En 1905, dos hermanas Despertadas que afirmaban ser descendientes de Samuel Parris se mudaron a Boston y fundaron los Putnams blancos. El nombre de la cábala quería reflejar su historia familiar y simbolizar que repudiaban los pecados del pasado. En una vena más práctica, la humildad de las hermanas hizo que su afiliación a la Escala de Plata no pareciera una amenaza para los Guardianes del Velo que en aquel entonces estaban en ascensión. Se dedicaron a la enseñanza, a las obras de caridad y a la diplomacia y mantuvieron el nombre de Putnam para su sanctasanctórum.

La cábala intentó reclamar Salem en 1906, en una acción que tanto intentaba aceptar la responsabilidad por el papel de sus antepasados en la ciudad como reclamar su herencia. El Dogal azabache se opuso a los Putnams.

El conflicto dio como resultado el Concordato Secreto y la retirada de los Putnams a Boston, aunque la maldición que según creían los perseguía ahora parecía dormir tras las firma del Concordato.

Los Putnams blancos modernos no se adhieren al estereotipo puritano. Bajo el liderazgo del Preboste Cruz Parris, tiene una política expiativa de tolerancia. Sus siete magos no apoyan unánimemente la posición del Preboste, pese a todo. Hay tres que creen que la cábala se ha vuelto *demasiado* tolerante y están cansados de cooperar con paganos e impíos. El resto sigue a Parris. Esos tres han unido su suerte a la del Mysterium en ves de la Escala de Plata según la tradición de la cábala.

Los Putnams blancos siguen desde las sombras el tipo de fiestas y reuniones que celebran los ricos descendientes de los colonos del Mayflower. Cuando la elite necesita una racha de suerte o un secreto celosamente guardado que les sea revelado, buscan el anillo de los Putnams, se acercan a ellos y regatean el precio de sus servicios. Originalmente, la cábala apoyaba a Durmientes de clase media en ascenso, pero según decrecía el número de aquellos con esa posición entre los magos, los miembros de la cábala se dedicaron a la riqueza y los lujos de la alta sociedad Durmiente. Si embargo, la cábala se niega a realizar aquellos trabajos que no concuerdan con su ética y cobran muy caros aquellos que sí acepta. Los favores y el dinero resultantes se emplean en obras de caridad cristianas y en una miríada de proyectos constantemente cambiantes.



Cita: Es un precioso lugar al que darse una escapadita en verano, senador. Al mirar al agua, casi podemos olvidar aquel accidente de yate. ¿Cómo? Por supuesto... una contribución caritativa refleja un sincero arrepentimiento. De hecho, tengo una sugerencia al respecto.

Trasfondo: Jonathan "Cruz" Parris es una figura que atrae la atención entre los bostonianos de clase alta, un hombre risueño que siempre está presente de manera discreta en los acontecimientos políticos, las regatas y reuniones similares. No hay necesidad de invitarlo a esos acontecimientos; la gente apropiada sabe que tiene que estar presente. Destaca entre los ricos ociosos debido a su estilo de vida simple y saludable.

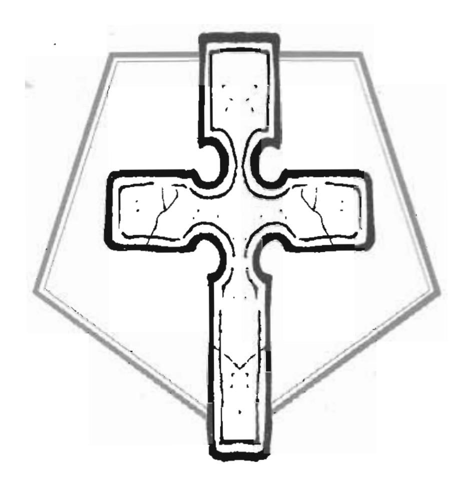
Cruz y sus amigos son la gente que ve cuando se avecinan problemas, pero no ocultan cuerpos, no dejan que la situación se vuelva incómoda. Por ejemplo, cuando cierto violador rico acudía a las fiestas de presentaciones en sociedad, los padres preocupados comunicaron sus inquietudes a Cruz. Nadie identificó al hombre que apareció flotando boca abajo en Martha's Vineyard como el culpable. Cinco años después, los abogados abrieron el testamento del violador para descubrir que había dejado todo a ONGs de mujeres e iglesias. Nadie tuvo que pasar por algo tan desagradable como un juicio.

Los Putnams blancos preservan la organización comunitaria de sus antepasados puritanos, pero tienen en gran estima a Cruz por su herencia. Y sin embargo, se resienten de lo que han llegado a considerar como un "auto-odio" quejumbroso y una tendencia a agacharse ante cualquier exigencia de "esos malditos paganos del Dogal".

Descripción: Cruz es un hombre atractivo de unos treinta años, aunque su amplia sonrisa y su acento pueden parecer un poco demasiado untuosos. Sus pares entre los Durmientes respetan sus pequeñas afectaciones, como sus finas patillas y su cabello rubio por el sol que le llega hasta los hombros. Dependiendo de la estación, viste trajes blancos de gris pálido. Siempre lleva el anillo de latón de los Putnams, un crucifijo sencillo de madera bajo su camisa hecha a medida. Tiene ojos azules, engastados en un rostro bronceado.

Su Nimbo aparece como un halo de luz brillante que proviene de las alturas, como si las nubes se apartaran para dejar paso a la luz del sol.

Representación: Cruz cree que la humildad es esencial para la integridad espiritual de la cábala, especialmente cuando está rodeada de tantos Durmientes ricos. Otros magos cristianos viven en circunstancias mucho más humildes, por lo que quizás puedan permitirse ser más jactanciosos acerca de su santidad., pero los ricos llevan una carga extra. Cruz se ha impuesto la tarea de recordárselo a todos, y a sí mismo principalmente. Tal caridad hacia los ricos no dificulta en modo alguno su habilidad para conspirar y tirar de sus hilos en la elite. Simplemente, dirige los resultados a propósito más nobles que los de muchos otros. Se rumorea que, parte del Concordato Secreto, sus vínculos con la riqueza son la razón por la que el Nemeo tolera la posición de Cruz como Preboste.



Útiles mágicos: Biblia
Nombre real: Jonathan Parris
Senda: Obrimos
Orden: Mysterium
Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 4
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3
Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 5, Compostura 3
Habilidades Mentales: Academicismo (Historia de Boston) 4, Investigación 4, Medicina 2, Ocultismo 4. Política (Alta Sociedad) 4
Habilidades Físicas: Conducir 2, Pelea 2, Armas de fuego 3
Habilidades Sociales: Intimidación 4, Persuasión 4, Sociedad (Alta Sociedad) 4, Subterfugio 4
Méritos: Contactos (Alta Sociedad, Política) 2, Sagrario (compartido con los Putnams blancos) 2, Alta lengua, Ocultación 3, Recursos 4, Sanctasanctórum (compartido con los Putnams blancos) 2, Posición (Concilio 4, Orden 2)
Voluntad: 7
Sabiduría: 6
Virtud: Caridad
Vicio: envidia
Iniciativa: 5
Defensa: 2
Velocidad: 10
Salud: 8
Gnosis: 4
Arcanos: Fuerzas 3, Mente 2, Cardinal 3, Espacio 2, Tiempo 3



Fórmulas: *Fuerzas:* Visión nocturna (•), Controlar el sonido (••), Golpe telequinético (•••); *Mente:* Percibir el aura (•), Primeras impresiones: (••); *Cardinal:* Escribir grimorio (•), Escudo mágico (••); Cuadrilátero mágico (••); *Tiempo:* Consecuencias Inmediatas (•), Augurio (••), Escudo de Cronos (••), Deriva temporal

Maná/por turno: 13/4

Armadura: 3 ("Esquiva temporal", Tiempo ••)

Escudo mágico: 3 (Cardinal ••)

El Dogal azabache

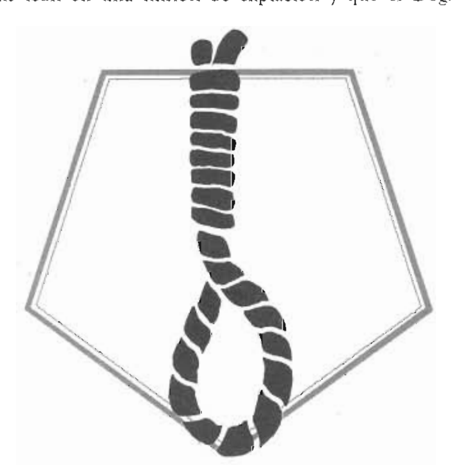
El Dogal azabache es famoso por su antigüedad, su poder y su avaricia. Algunos de los neopaganos más viejos de Salem creen que el Dogal tiene niveles secretos de iniciación dentro de sus propias religiones, y determinados elementos de la elite criminal de Boston abortan cualquier intento de robar a un edificio o persona que lleve la marca del Dogal.

El Dogal azabache es una cábala realmente antigua. La mayoría de las conspiraciones ocultistas tienen suerte de durar la vida de sus miembros, pero el Dogal puede reclamar un linaje que se remonta a principios del periodo colonial. En el siglo XVI, los magos Acanthus y Thyrsus estaban sometidos a mucha presión para ocultar sus Artes en la Europa cristiana. Muchos cultivaban el saber atlante mediante ritos politeistas que eran anatema para la sociedad normal. Cuando se confirmaron definitivamente los rumores sobre el Nuevo mundo, algunos de esos magos decidieron que esa tierra enorme y supuestamente poco habitada les otorgaría grandes oportunidades. El Dogal azabache se embarcó en el mismo navío que los puritanos... y por razones muy parecidas. Como los puritanos, los magos que se aventuraran en las nuevas tierras podrían vivir como quisieran en libertad.

Pero la tierra no estaba vacía. El grupo descubrió que naciones enteras la reclamaban como suya, y que sus cábalas tenían lugares de poder. Los magos nativos sabían de la existencia de la Atlántida, pero sus historias hacían poco por confirmar las leyendas del Dogal azabache. Lo fundamental estaba allí. Hablaban del ascenso y la caída de la nación, pero no había mucho que honrara a las tradiciones del Viejo mundo. Todo el prestigio obtenido en los duelos y las cortes mágicas de Europa significaban poca cosa para los nativos, y eran raudos a la hora de vigilar y contener a los recién llegados.

Por tanto el Dogal azabache se dispersó en los márgenes de la sociedad de Nueva Inglaterra, donde incluso los puritanos sabían que las oraciones podían ser complementadas por la vara de un zahorí o la mirada de un hechicero hacia la luna. La cábala hizo saber que no toleraría la persecución y que podía sembrar la muerte entre los animales y los campos de sus enemigos. Los miembros dejaron la ciudad en manos de los Guardianes del Velo y rara vez trataban con el naciente Concilio de Boston.

Pero en 1906, el Dogal azabache y los Putnams blancos acudieron a Salem. Su enfrentamiento culminó con un rito desconocido y la firma de un juramento. Crearon lo que hoy en día se conoce entre los magos de Boston como el Concordato Secreto, y crearon un bloque de poder oculto capaz de triunfar sobre los Guardianes del Velo locales. La sabiduría popular dice que los Putnams iban en una misión de expiación y que el Dogal se mostró encantado de poder aprovecharse de ellos. Sin embargo, hay indicios de otro poder en acción. Los firmantes de Concordato acudieron a Salem dispuestos a la guerra, con reservas de Maná y armas místicas. Poco después de que el conflicto diera paso a la alianza entre los combatientes, una nube verde hizo llover serpientes sobre Salem. Siete ciudadanos soñaron con una gran mansión gris que ocultaba un secreto terrible, lloraron sangre y luego enloquecieron. Los aliados del Concordato habían puesto en marcha alguna magia terrible, pero ligados por sus juramentos, se negaban a hablar de ello o a revelar la naturaleza real del acuerdo.



El Dogal azabache hizo de Salem su hogar. Sus miembros buscaron aprendices en silencio para mantener su número e hicieron poca cosa más, excepto vigilar estrechamente a aquellos magos que pasaban por la ciudad. La cábala compró propiedades con dinero acumulado sin el más mínimo soplo de magia, usando una combinación de sabias inversiones y legados de un mago a otro. Se rumorea que la cábala tiene un Dominio en algún lugar de los bosques de las afueras de Salem.

En la décadas de los 60, la cábala experimentó una ganancia cultural inesperada. Se encontraron al dominio de un lugar de peregrinación para el creciente movimiento neopagano. Esos buscadores usaban parte del simbolismo pagano del Dogal sin conocer sus vínculos sobrenaturales. Con una base de miles de creyentes, la cábala podía escoger a sus estudiantes y forjar alianzas por todo el país. Tras el colapso de la hegemonía de los Guardianes del Velo y la retirada de los Putnams blancos a los círculos adinerados, el Dogal azabache usó su nuevo poderío para conseguir poder personal. Sus miembros toleran muchas cosas, pero aquellos magos que cruzan una línea nunca mencionada descubren que la cábala enseña lecciones crueles, a menudo a manos de su Centinela, Anacaona de Xaraguá.

En la actualidad, nueve magos de varias órdenes pertenecen a la cábala, aunque la Escala de Plata es la que tiene más adeptos, incluyendo al Jerarca Nemeo. Sus miembros reconocen los problemas que presentan ese tipo de grupos tan grandes, especialmente cuando muchos de los Sabios quisieron unirse. En el pasado, el Dogal ha prestado su apoyo a las cábalas itinerantes que han presentado el debido respeto, a veces enviando a uno de los suyos a entrenar o ayudar a esos grupos menores. Otros grupos asociados al Dogal también usan ocasionalmente sus signos, creando la ilusión de que la cábala es mayor de lo que es en realidad.

Anacaona de Xaraguá

Cita: *No quisiera tener que repetirme... con más fuerza.* ¿Comprendez-vous?

Trasfondo: Los magos de Boston temen a Anacaona de Xaraguá de una manera particular: una especie de comezón pasiva que hacen que se pregunten constantemente si determinado acto podría ofender a la Centinela a la que llaman "Mademoiselle Escorpión", "Anaconda" o "El hacha".

Despertó en Haití hace casi 27 años y usó sus talentos para sacar a su familia de la pobreza, pero con un precio. Ciertos *Bocors* asociados a los paramilitares de Francois Chevalier intentaron reclutarla e indoctrinarla. Tras un sangriento enfrentamiento que le costó la vida a sus tres hermanos, consiguió salir de la isla junto con sus padres. Esos sucesos hicieron que Anacaona se alejará del simbolismo vudú. En su lugar, se volvió hacia las tradiciones nativas caribeñas como medio de representar el Arte. Ese giro cambió su estilo mágico y la motivó a licenciarse en antropología.

Sus inquietudes académicas no hicieron nada por suavizar el oportunismo casi despiadado que aplicaba tanto en su vida como en la magia. Sentía curiosidad acerca de Salem por Tituba, una isleña araucana vinculada a los juicios, pero fue un viaje astral onírico lo que le inspiró a mudarse allí. No da detalles, pero la experiencia fue los suficientemente intensa para que se abriera una posición en las filas del Dogal azabache. Se hizo con la posición de agente de la cábala, pero los magos más viejos sospechan que su meta es el liderazgo.

Descripción: La intensa mirada de Anacaona complementa un físico atlético y su piel oscura. Lleva el cabello rizado largo; normalmente lleva una cinta para mantenerlo apartado de los ojos. Sus brazos tienen tatuajes con imágenes estilizadas de dos *zemis* araucanos (dioses): Yocahu, el Creador, adorna su brazo derecho, y Jurakn, dios de la noche y la destrucción, su brazo izquierdo.

Su nimbo aparece como el sonido de un tambor, que en realidad es al pulso de la sangre a través del corazón y las venas.



Representación: De Xaraguá lleva a cabo la mayoría de sus deberes con una especie de desinterés reservado. Sin embargo, es bastante hábil a la hora de aparentar preocupación y respeto cuando se trata de los lazos que mantiene el Dogal con los neopaganos de Salem, gente con la que no siente ninguna conexión, pese a todo. Pese a esta ambivalencia y a las especulaciones sobre su ambición, sirve de forma incansable a los intereses de la cábala. Anacaona de Xaraguá puede ser fría y desagradable a veces, pero ha puesto su vida en la línea de fuego para salvar a magos aliados en numerosas ocasiones. Como principal Centinela de Boston, a veces usa la reputación de ser rápido en la ira del Nemeo para intimidar a otros, pero es más que capaz de usar una mirada asoladora y una pose de arrogancia para acobardar a otros Despertados.

Útiles mágicos: Cuchillo

Nombre real: Odette Gaulthier

Senda: Thyrsus

Orden: Flecha Adamantina

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 5, Manipulación 4, Compostura 2

Habilidades Mentales: Academicismo 4, Pericias (Tatuaje) 3, Investigación 4, Medicina 3, Ocultismo (Religiones Caribeñas) 5, Política 3

Habilidades Físicas: Atletismo 4, Pelea 4, Armas de fuego 1, Fullerías 3, Sigilo 3, Supervivencia 4, Armamento 3

Habilidades Sociales: Intimidación (Mirada Fulminadora) 4, Persuasión 4, Sociedad 3, Callejeo 3

Méritos: Contactos (Neopaganos) 1, Sagrario (compartido con el Dogal azabache) 2, Alta lengua, Idiomas (Francés, Inglés, Araucano, Latín) 4, Ocultación 3, Recursos 4, Sanctasanctórum (compartido con el Dogal azabache) 1, Posición (Concilio 2, Orden 3)

Voluntad: 7

Sabiduría: 5

Virtud: Esperanza

Vicio: Ira

Iniciativa: 6

Defensa: 4

Velocidad: 13

Salud: 9

Gnosis: 4

Arcanos: Muerte 2, Fuerzas 2, Vida 4, Cardinal 2, Espacio 2, Espíritu 3

Fórmulas: *Muerte:* Visión umbría (•); *Vida:* Purificar el cuerpo (•), Elasticidad orgánica (••), Autocuración (••), Garras del águila (•••), Mejora física mayor (••••); *Espacio:* Visión total (•); *Espíritu:* Ojo de exorcista, Toque vaporoso (••), Controlar espíritu (•••)

Maná/por turno: 13/4

Armadura: 4 ("Elasticidad orgánica", Vida ••)

Escudo mágico: 2 (Cardinal ••)

Los Reyezuelos muertos

Fulleros y osados, los Reyezuelos muertos dominan la actividad ocultista alrededor del puerto de Boston. Presiden una improbable alianza de estibadores, peritos de artículos robados, funcionarios de la autoridad portuaria y anticuarios.

Son los herederos del legado pirata del Concilio Libre en Boston. Tras un largo conflicto con los guardianes del Velo que dominaban Boston a principios del siglo XX, algunos magos del Concilio Libre se adaptaron a la situación y decidieron dedicarse al contrabando, al comercio marítimo y a la piratería. La guerra se extendió por Europa, y la cábala descubrió que sus servicios tenían gran demanda. Con el peligro de los submarinos alemanes y las patrulleras americanas, el precio del contrabando trasatlántico subió de manera increíble. Los magos combinaban habilidad marítima y magia con gran efectividad, llevando a cabo hazañas casi imposibles bajo las narices de los ejércitos del mundo. En su éxito encontraron una identidad común. Los sucedieron una serie de cábalas del Concilio Libre. Los Reyezuelos muertos son los últimos de esa línea, adoptando su nombre de las plumas de reyezuelos que los marineros usaban como amuletos de la buena suerte.

El sanctasanctórum de los Reyezuelos muertos es un Sagrario que recrea de manera paródica el antiguo sanctasanctórum de los Guardianes del Velo, el Pergamino esmeralda. Los Reyezuelos lo dirigen como una "casa libre" para los magos de Boston: un lugar donde regatear, escuchar rumores y contactar con los propios Reyezuelos.

Los Reyezuelos creen que los magos deberían ocuparse de sus propios asuntos, hacer lo que les venga en gana y, si es necesario, defender su libertad a la fuerza pero con un mínimo de jaleo. Aunque los Reyezuelos muertos son un producto de las maniobras del Concilio Libre, son estrictamente apolíticos. A esta cábala pertenecen dos libertinos y un miembro de cada orden, exceptuando a los Guardianes del Velo.

Dave Jones

Cita: *Los muertos no cuentan historias, y los nigromantes traen mala suerte. Reúnete conmigo en el Pergamino y trae pasta, y te pasaré una cosita que resolverá el primer problema sin causar el segundo.*

Trasfondo: Como su padre finés, Jones ama el mar. Como su madre española, es un manirroto. Esta combinación le impulsó a enrolarse en un barco mercante a la edad de 16 años. Ya versado en una maraña de supersticiones náuticas de los juegos de azar, Jones Despertó cuando su barco se topó con una terrible tormenta. Aunque la mitad de la tripulación murió, el navío logró llegar renqueante al puerto de Boston. Conmocionado por la experiencia, Jones se quedó en su camarote mientras sus compañeros descansaban en tierra firme. Donde los demás solo veían grandes olas y el crujido del casco del barco, Jones experimentó como el barco navegaba hacia el mítico fin del mundo para ser devorado por criaturas sin nombres de formas horribles de más allá del mundo. Le costó toda su voluntad subir a un mástil y descubrir las





mareas y remolinos secretos que podían llevar el barco a la seguridad. Ahora, sabe que experimentó un "Despertar en vigilia", y el mástil era la Atalaya Acanthus, pero no siempre se lo *cree*.

Se llevó la segunda sorpresa de su vida cuando dos cábalas subieron a bordo de su barco y libraron un combate mágico por la posesión de un oscuro cargamento. En un instante, *supo* que uno de los grupos era responsable de la tormenta, así que ayudó al otro. Sus nuevos aliados eran los Reyezuelos muertos. Expulsaron a la otra cábala y le ofrecieron a Jones formación y aventuras a cambio del disputado cargamento. Aceptó, y fue iniciado en el Concilio Libre.

Ahora, Davy Jones patrulla los muelles en una remendada lancha motora. La mayoría de los días, trata con marineros, estibadores y pequeños contrabandistas asociados a los Reyezuelos muertos. Jones gasta su dinero con liberalidad, recibe alegremente a los visitantes que llegan a la ciudad, y sueña con navegar en un barco modesto por todo el mundo y dedicarse a un poco de piratería antisistema. ¿Se dedicará a interrumpir el flujo del petróleo o de los metales preciosos? Todavía no lo ha decidido.

Descripción: Jones lleva el pelo en largas rastas negras, tiene los ojos azules y grácil cuerpo es dado a los gestos extravagantes. Normalmente lleva consigo a cualquier trabajo un buen trozo de cuerda, un gran cuchillo y una pipa (para los momentos ociosos). Sus ropas consisten de una mezcla de sandalias, botas de punta metálica, monos de trabajo, excedentes del ejército y una camisa abierta de jugar a los bolos. Tiene 22 años.

Representación: La mayoría de la gente nunca encontrará a nadie que diga "¡Arriad la mesana!" sin el más ligero indicio de ironía. Para Jones, la jerga pirata es simplemente parte de su elaborada praxis mágica: los koans de un corsario moderno. Otros magos se toman sus hábitos y su nombre umbrío con actitudes que varían desde la diversión al desprecio, creyendo que Jones es una especie de cómico. El mago se toma todo eso bastante en serio, sin embargo, y está dispuesto a hablar largo y tendido sobre las revolucione sociales progresistas que ocurrieron en el seno de comunidades piratas históricas. Salpica su charla con todo tipo de rumores, ofrecimientos y advertencias, ya que a menudo suelen caerle bien los visitantes y los desfavorecidos.

Útiles mágicos: Brújula

Nombre real: Joachim Mhekkha

Senda: Acanthus

Orden: Concilio Libre

Atributos Mentales: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Presencia 4, Manipulación 3, Compostura 4

Habilidades Mentales: Informática 2, Pericias (Nudos) 3, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Ciencia 2

Habilidades Físicas: Pelea 3, Conducir 4, Armas de Fuego (Pistolas) 4, Fullerías 4, Sigilo 3, Armamento 2

Habilidades Sociales: Empatía 3, Persuasión 3, Sociedad 3, Callejeo (Los Muelles) 4, Subterfugio 4

Méritos: Contactos (Bajos Fondos) 1, Sagrario (compartido; el Pergamino esmeralda) 3, Alta lengua, Biblioteca (Compartida: Leyendas Locales, Brujería, Barcos Fantasma), Recursos 4, Sanctasanctórum (Compartida: el Pergamino esmeralda) 5, Posición (Orden 3)

Voluntad: 7

Sabiduría: 7

Virtud: Fortaleza

Vicio: orgullo

Iniciativa: 8

Defensa: 4

Velocidad: 11

Salud: 8

Gnosis: 3

Arcanos: Destino 3, Vida 2, Mente 1, Espacio 3, Tiempo 1

Fórmulas: *Destino:* Flujo cuántico (•), Protección de la madre Fortuna (••), Alterar juramento (•••); *Vida:* Sentir vida (•), Autocuración (••); *Mente:* Percibir el aura (•); *Espacio:* Correspondencia (•), Escudriñar (••)

Maná/por turno: 12/3

Armadura: 4 ("Protección de la madre fortuna", Destino ••)



El Coro de las sombras

Los verdaderos rostros del Coro de las sombras supuestamente solo son conocidos por Cruz Parris y el Nemeo. En las asambleas del Concilio, los magos aparecen con máscaras grotescas. En otros casos, usan magia de manera regular para cambiar su altura y rasgos faciales. Sus nombres umbríos son Angerona, Discordia, Culsu y Februs. Los magos locales saben que los dos primeros pertenecen al Mysterium y los otros dos a los Guardianes del Velo, y que son capaces de adquirir cantidades extremadamente grandes de dinero en poco tiempo.

Si bien los magos de Boston no saben gran cosa sobre esta cábala, sí que tienen sus sospechas desde que los magos llegaron a la escena en 1996. La teoría más popular acerca del grupo es que pertenecen a un linaje de aprendices que fundaron los Guardianes del Velo que solían controlar Boston. A principios del siglo XX, el Templo de Thme del Amanecer dorado adoctrinaba a los Durmientes adinerados y proporcionaba a los Guardianes aliados, riqueza y aprendices. Esas conexiones en un tiempo financiaron a la auténtica cábala de Guardianes, el Pergamino esmeralda, pero hacia 1924 el Templo de Thme había crecido fuera del control de los Guardianes del Velo. Docenas de Durmientes usaron los secretos del Amanecer dorado para fundar sociedades secretas rivales y dilurir el conocimiento ocultista que obtuvieron de forma que concordara con los caprichos de sus miembros. Aunque tal infiltración de las masas era una estrategia bastante común en el Laberinto de los Guardianes, resultó desastrosa en la creación de un clima social demasiado volátil para obedecer las reglas de sus propios amos. Un grupo de magos del Concilio Libre, llamados el Club Patriótico del Fuego Infernal se aprovechó de la confusión y se presentó como



grupo alternativo de "amos ocultos", prendiendo un conflicto oculto que acabó con los suficientes libertinos, Guardianes y Durmientes entrometidos que terminó con toda la operación y puso fin al reinado de los Guardianes en Boston.

Culsu lidera al grupo al estilo clásico de los Guardianes, revelando poco y usando a los Durmientes para conseguir sus objetivos. El Coro está vinculado a un cierto número de sectas de corta vida. Tales sociedades invariablemente están lideradas por Durmientes carismáticos cuyo magnetismo debe mucho a la magia de la cábala. Un ejemplo reciente fue el Grial Occidental: neotemplarios que creían que una roca determinada impregnada con la sangre de Cristo se encontraba en algún lugar de Boston. El grupo asesinó a un mago que portaba una reliquia que coincidía con la descripción de la roca. La represalia eliminó a los seis Durmientes, pero al siguiente mes el Coro de las sombras ofreció la roca al Dogal azabache como pago por favores sin especificar.

El Coro se ha mostrado abiertamente hostil a la causa del Concilio Libre en ocasiones anteriores. Usando sobornos y amenazas, ha persuadido a algunos visitantes de que eviten el sanctasanctórum de los Reyezuelos muertos, el Pergamino esmeralda. Culsu en persona mató a dos libertinos en circunstancias sospechosas, aunque la cábala afirma que fue en defensa propia. Y pese a todo, la cábala ha dado indicios no solicitados a magos de todas las órdenes sobre la ubicación de objetos mágicos y Sagrarios en el viejo Boston.

La Operación psicomimética

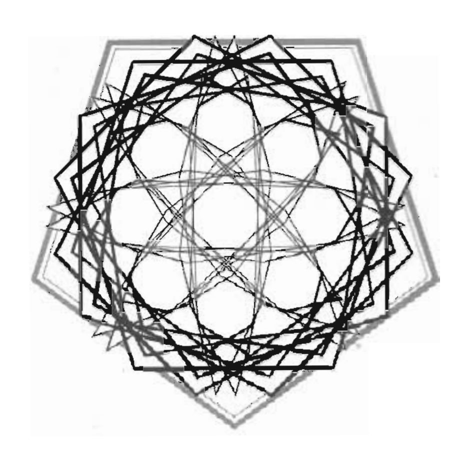
Harvard pertenece al Trono. Mientras que otros magos se acercan a las universidades solo durante sus investigaciones, los Videntes del Trono reconocieron el potencial de la institución y hace tiempo que emprendieron el largo y lento camino para obtener su control. Empezando con las fraternidades de estudiantes, al final se hicieron con el control mediante donantes, alumnos prominentes y unos pocos miembros del profesorado vulnerables a sus artes.

Entonces apareció el LSD. Tenía el potencial de ocultar la magia alteradora de mentes a los efectos de la Incredulidad, y en algunos casos reemplazar a esa magia. La ciencia podía moldear la droga en la herramienta perfecta, o convertirla en un vicio a evitar. Mediante profesores patrocinados por la CIA, los Videntes del Trono consiguieron que la droga fuera clasificada como psicomimética, capaz de imitar el efecto de un episodio psicótico. Los investigadores como Timothy Leary preferían llamarla "psicodélica" y creían que podía tener un efecto muy positivo sobre la psicoterapia, pero también especulaban con la idea de que permitiera alcanzar estados "místicos" de consciencia.

En los sesenta, Harvard era uno de los frentes principales en la investigación del LSD. Pero la aparente rebeldía del Dr. Leary era una especie de doble ciego. Pese a sus vínculos con la creciente contracultura, posteriormente actuaría como informador del FBI, proporcionando información sobre grupos radicales como los Weathermen con la esperanza de negociar su liberación de la cárcel. Tanto los magos de tendencia antisistema como aquellos de tendencias conformistas tenían sospechas sobre las intenciones de Leary. En vez de sobornarlo, lucharon sobre el significado de su trabajo. En particular, los libertinos querían promocionar los psicodélicos como una herramienta de *autoiniciación para pasar por encima de la formación altamente jerarquizada* de las otras órdenes. Los Videntes del Trono querían asegurarse de que el LSD y sus sucesores fueran contemplados como nada más que un camino rápido a la locura. Otros magos adoptaron posiciones entre esos extremos.

Eso no quiere decir que los Videntes del Trono no tuvieran usos en mente para la "locura" artificial. Se aprovecharon de la investigación en Harvard del *LSD para poner en marcha experimentos posteriores (incluyendo sus propias mejoras alquímicas de la sustancia) mediante el proyecto MK-ULTRA de la CIA. Desarrollaron un grupo de drogas diseñadas para incapacitar al enemigo* y controlar mentes. *Las más sofisticadas permitían ocultar los conjuros de los* Videntes a la percepción de los sujetos, protegiendo a los magos de las Paradojas. Subproductos como el alucinógeno de combate BZ fueron cedidos al gobierno de los Estados Unidos a cambio de acceso a información reservada.

En 1977, el pilón de Videntes conocido como Operación psicomimética se convirtió en el grupo ocultista dominante en Harvard bajo la tapadera de un grupo de investigación de alto nivel. Tras pasar por las manos de la CIA y el FBI, la operación está actualmente bajo la tutela del Departamento de Seguridad Territorial. De manera similar, los miembros han cambiado durante los años gracias a una



serie de duelos y asesinatos. Los Videntes luchan por conseguir formar parte de la Operación y obtener sus beneficios: fondos gubernamentales, el control de la universidad y los archivos secretos del grupo. La Operación psicomimética finge estudiar la amenaza de drogas psicoactivas como armas terroristas e incluso envía informes al gobierno federal, pero su misión principal es la de explorar y manipular la mente humana. Si sus investigadores pudieran profundizar aún más para retorcer la mismísima esencia del alma, podrían desarrollar magia capaz de manipular la Aquiescencia e incluso corromper el Despertar.

Aunque el pilón es la presencia mágica predominante en el campus, los Videntes del Trono (y los Exarcas por encima de ellos) rara vez se infiltran en una organización con solo un estrato de conspiraciones. Y eso puede ser indicio de la existencia del Asilo, un grupo que se rumorea existe "por encima" de la Operación psicomimética.

El Asilo

La Operación psicomimética tiene un enorme grado de influencia en Harvard, pero hay conspiraciones por encima de esta. El Asilo es una de ellas, pero no parece preocuparse por hacer tratos a nivel de calle o tener agentes de campo. La Operación psicomimética teme al Asilo. ¿Ha sido creado para ser sus amos o como sus rivales? Otros magos conocen al Asilo como un cuento o mito de advertencia con un peligroso grano de verdad en el centro, de la misma forma que podrían considerar las historias sobre abducciones alienígenas o las de helicópteros negros.

La vida Despertada ya es lo suficientemente peligrosa. Los magos tienen tendencia a desaparecer en la estela de poderosos conjuros o investigaciones arcanas. Los magos de Boston achacan esas desapariciones al Asilo, porque en raras ocasiones un mago desaparecido ha regresado contando historias horribles y extrañas sobre haber sido encarcelado. Los detalles siempre son diferentes, pero la imaginería hospitalaria se repite en todas ellas. Los antiguos cautivos describen elaborados psicodramas representados por criaturas de la Sombra, sosías extraídos de sus sueños y lavados de cerebro que los hacen vivir como personas completamente diferentes. Algunos de esos recuerdos parecen involucrar señales conocidas de la presencia de los Videntes del Trono. Los magos que recuerdan su captura casi siempre recuerdan una figura de blanco y una tropa de ayudantes con mascarillas.

Una vez liberados (¿o consiguen escapar?), los cautivos sufren recuerdos fragmentados, programación posthipnótica y otras modificaciones permanente. Unos

pocos sienten un éxtasis maravilloso, como si los hubiera curado de una enfermedad terrible. Esos sujetos ya no pueden volver a hacer magia: han revertido a Durmientes. A veces, los cautivos permanecen como las personas que han sido programados para creer que son.

Doctora Amanda Kether

Cita: *No, me temo que se equivoca. Lo que busca es el otro laboratorio. ¿Cómo dijo que se llamaba?*

Trasfondo: Técnicamente, Amanda Kether ocupa un mediocre puesto como profesor auxiliar sin plaza en la Facultad de Medicina de Harvard, pero lleva en ese puesto 35 años. El personal de la facultad sabe que tiene algún tipo de poder. Los profesores que están en desacuerdo con ella descubren que sus plazas no eran tan seguras como parecían. Sus compañeros a veces experimentan horrorosas pesadillas sobre ella unos meses después de ocupar sus puestos, pero nadie del personal se ha sentado a comparar notas. Sus títulos podrían servir para empapelar un despacho, pero ninguno de sus colegas puede decir exactamente qué son. Ninguno de ellos cree que esto, o el miedo irracional que despierta en ellos, sea particularmente inusual.

La doctora Kether ha sido maga desde su adolescencia. Se unió a los Videntes del Trono para obtener la educación superior que le estaba negada por sus orígenes pobres y rurales. En el proceso, se convirtió en uno de los pioneros desconocidos de la medicina psiquiátrica, la cultura de las drogas y el pequeño conjunto de técnicas de control mental que los Videntes aceptan como efectivas. Quiere continuar con su trabajo; cuanto más éxito tenga, más poder tendrá a la hora de los intercambios con otros Videntes. Kether es tanto una química como una alquimista. Ha aumentado sus conocimientos sobre las propiedades místicas de las sustancias físicas para incluir alucinógenos de última generación, y conoce la correspondencia astrológica de planetas que los Durmientes solo ahora acaban de descubrir. La mayoría de los magos se sienten cómodos con el simbolismo del oro y Júpiter. Kether conoce las runas correctas de Plutón y las formas de purificar serotonina y helio.

Descripción: A sus sesenta años, Kether parece tener una forma física excepcional para su edad. Y la tiene de verdad; la magia le ha dado la resistencia de un semidiós. Sus rasgos faciales, su pelo y su color de ojos cambian a intervalos regulares, pero sus compañeros no parecen darse cuenta. Contempla a la mayoría de la gente con un tono de voz y expresión de aburrimiento, a menos que esté reuniendo datos experimentales a partir de ellos. En esos casos habla de forma rápida y entrecortada con un ceño impaciente.



Su Nimbo hace que los objetos cercanos parezcan transparentes, como si se vieran a través de rayos-x. (Sin embargo, esto no revela la composición interna real de los objetos, es solo un imagen platónica).

Representación: Kether no usa delegados Durmientes, así que es el Vidente que los personajes pueden aprender a reconocer primero. Sin embargo, es muy hábil a la hora de desviar las conversaciones que amenacen a su orden, y casi siempre prefiere hacerse pasar por un Durmiente. Si se ve en la necesidad, usa talentos ocultos y conexiones mundanas para desviar la atención de los estudiantes, personal laboral y de seguridad para que acosen a los magos curiosos.

Útiles mágicos: Tarjeta de identificación de Harvard (con "*Et Ego Arcadia*" inscrito en el reverso)

Nombre real: Lilly Hawrish

Senda: Moros

Orden: Videntes del Trono (Ministerio Panóptico)

Atributos Mentales: Inteligencia 5, Astucia 2, Aplomo 5

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 5

Atributos Sociales: Presencia 2, Manipulación 4, Compostura 5

Habilidades Mentales: Pericias 3, Medicina (Farmacología) 5, Ocultismo (Alquimia) 5, Ciencia (Química) 5

Habilidades Físicas: Pelea 1, Armas de Fuego 3, Sigilo 2, Armamento 1

Habilidades Sociales: Intimidación 4, Persuasión 3, Subterfugio 4

Méritos: Aliados (La Administración de Harvard) 5, Contactos (FBI, CIA, el Pentágono, bajos fondos de las drogas) 5, Sagrario (compartido con la Operación psicomimética) 2, Ocultación 4, Sanctasanctórum (compartido con la Operación psicomimética) 2, Recursos 3

Voluntad: 10

Sabiduría: 3 (Narcisismo, paranoia)

Virtud: Fe

Vicio: orgullo

Iniciativa: 8

Defensa: 3

Velocidad: 11

Salud: 10

Gnosis: 4

Arcanos: Muerte 3, Vida 4, Materia 4, Mente 3

Fórmulas: *Muerte:* Visión umbría (•), Ectoplasma (••); *Vida:* Ojo de curandero (•), Autocuración de enfermedades (••), Mejora física (•••); *Materia:* Detectar sustancia (•), Ventanas de acero (••); *Mente:* Percibir el aura (•), Alterar el aura (••), Impulso emocional

Maná/por turno: 13/4

Armadura: 4 ("Protección invisible", Materia ••)

Política interna y sedes de poder

La cábala más poderosa de la región, el Dogal azabache, es el líder de la ciudad. Incluso así, sus miembros solo salen de Salem en tropel cuando hay un problema realmente serio que resolver. Los magos pueden robar, batirse en duelos a muerte... lo que sea siempre que no inspire a los enemigos a intentar ocupar la región o atraiga la ira de las autoridades Durmientes. La cábala de vez en cuando pide Maná u otros favores para sus propios proyectos. Los magos que se niegan a hacer el favor tienden a tener muy mala suerte. El Nemeo es lo suficientemente vago para permitir un poquito de conflicto, pero tiene tendencia a tomar medidas draconianas de forma impredecible.

Bajo Cruz Parris, los Putnams blancos creen que han aprendido la lección de la historia y presentan un rostro más humilde ante el Concilio de Boston. Los miembros más jóvenes de la cábala argumentan que el tiempo de la humildad pasó hace mucho. Después de todo, solo Parris está vinculado a los juicios de brujería pro sangre. El Dogal azabache moderno hace buen uso de los juicios como ejemplo de religiosidad convertida en locura, y Parris parece aceptar esta interpretación cuando actúa como Preboste para el Concilio dominado por el Dogal. Los observadores Despertados se preguntan si Parris no tendrá en marcha un plan muy sutil para obtener poder para los Putnams, o si su propia cábala se cansará de su actitud sumisa y lo reemplazará.

El Pergamino esmeralda es el tipo de lugar que podrías conseguir se convirtieras una logia masónica en un bingo, mercadillo y pub, todo al mismo

tiempo. Los Reyezuelos muertos dirigen el lugar con mano suave. Lo magos acuden en masa al lugar para intercambiar objetos y rumores y simplemente hacer vida social. Es el lugar ideal para aprender sobre el lado oculto de Boston y los elementos menos respetables de la escena sobrenatural. La elite Despertada de Salem tolera a los Reyezuelos y su cábala, y de vez en cuando les exigen una cantidad punitiva de Maná si el Pergamino causa problemas. El Maná de un modesto Sagrario es la principal "mercancia" de los Reyezuelos, pero reliquias y grimorios también pasan por sus manos.

Se sabe que los Proscriptores y los Videntes del Trono han visitado el Pergamino esmeralda de incógnito. Tras un poco de espionaje y enfrentamientos ocasionales, los magos más informados saben que la Operación psicomimética tiene una considerable influencia en Harvard.

Otros magos han hecho de Boston su hogar, pero la mayoria intentan pasar desapercibidos. ¿Luchan la Escala de Plata y el Concilio Libre por el control del MIT? ¿Qué tiene en mente la Flecha Adamantina? ¿Planean su regreso los Guardianes del Velo? La actitud del Coro de las sombras hacia el estado actual de las cosas es bien conocida, pero nadie sabe con certeza cuáles son sus planes. ¿Qué aparece escrito exactamente en el Concordato Secreto, y qué es el Asilo? Si hay ganancias que obtener respondiendo a esas preguntas, una cábala inquisitiva puede que se lance en busca de esas respuestas. Los magos ambiciosos normalmente se alian con los Putnams o el dogal para adquirir prestigio por asociación. Las dos cábalas emplean grupos afiliados cuando les conviene, enviando a recién llegados a investigar anomalias locales o a actuar como delegados en sus conjuras. Sin embargo, el Dogal y los Putnams mantienen la boca cerrada cuando se trata del Concordato Secreto y las áreas grises en sus respectivas historias.

Los magos descubren a menudo que aquello que las cábalas más antiguas se callan puede herirlos o matarlos. Se han enviado agentes a encontrar una reliquia solo para ver el símbolo del Dogal en él antes de que maldiga a esos agentes. Las cábalas que trabajan para los Putnams blancos se han ganado la ira de una criatura llamada John Ojos Negros, que deja las cabezas de sus víctimas en los caminos del bosque.

"Nueva Inglaterra", dice el Nemeo, "es como un árbol, viejo y retorcido. Si lo talas y miras a sus anillos, verás una historia de incendios, parásitos taladradores y hachas que han golpeado en vano. Verás nudosidades enquistadas alrededor de fragmentos de metal y carbón. Debemos contentarnos con un poco de ignorancia. Si talas el árbol, lo habrás matado".

La casa Cormant: El Consejo

El Consejo de Boston puede reunirse en cualquier lugar de la ciudad y los alrededores, pero el Nemeo prefiere la casa Cormant, una mansión que el Dogal azabache donó a Salem hace 25 años. El legado (la casa fue donada en el testamento de uno de los magos) especifica que la casa debería convertirse en un pequeño museo que "represente la legitima historia de Salem y Danvers", con el piso superior proporcionando ingresos como oficinas. La casa se yergue en un pequeño solar arbolado: dos acres de tranquilidad a unos pocos minutos del centro de la ciudad.

El museo es poco popular porque su "historia legitima" apenas menciona los juicios por brujeria y se centra en la arquitectura. En resumen: es aburrido, y los guías turisticos solo lo recomiendan a los viajeros más exhaustivos. La junta ejecutiva de la casa Cormant no quiere en realidad que atraiga a más gente. Como presidente, el Nemeo prefiere un lugar que sea teóricamente público pero casi desconocido en la práctica.

La casa Cormant no tiene encantamientos excepto aquellos que los magos traen consigo. Al Nemeo no le preocupa que los magos se espíen entre si y ha amenazado de muerte a cualquiera que encante la casa. De hecho, frunce el ceño ante cualquier conjuro en la casa, pero sabe que los magos respaldarían sus deseos mediante magia demasiado a menudo, por lo que es imposible imponer una regla absoluta. Se advierte a los Sabios que se comporten como si fueran simples Durmientes, y a los magos que acuden al Concilio se les pide que donen unos pocos dólares para cubrir los gastos de alquiler de los pisos superiores. Entrar o salir de la casa por medios mágicos se considera una falta de etiqueta.

El Consejo se reúne en la sala de juntas de la casa Cormant al menos una vez al mes. El concilio regente está compuesto de magos prominentes de la región, la mayoria bastante apolíticos y poco interesados en discutir con el Nemeo. Anacaona de Xaraguá actúa como jefe de seguridad y Cruz Parris de moderador. El Nemeo es un Jerarca activo (y quizás demasiado arrogante). Lidera con una combinación de franqueza sin tapujos y poder puro, imponiendo los deseos del Dogal azabache con tanta fuerza como le sea posible. Afortunadamente, los deseos del Dogal son en su mayoria reacciones ante situaciones nuevas, la cábala no hace nada para mejorar la seguridad regional o las relaciones entre magos, presentando ese enfoque como si fuera una postura libertaria. Los magos que pagan su tributo ocasional pueden hacer casi todo lo que les plazca en Boston.

El Nemeo, Jerarca de Boston

Cita: *¿Alguna vez has devorado un corazón humano? Yo tampoco, pero tu incompetencia hace que me entre un apetito terrible.*

Trasfondo: El Nemeo originariamente tuvo el nombre umbrío de Savham, pero antes de eso, fue Mark Long, un estudiante que abandonó los estudios en el instituto que llegó a la edad adulta a finales de los sesenta. Mark era un ejemplo del estereotipo hippie, experimentado con drogas y religiones exóticas. Sin embargo, era algo más que un simple aficionado. Frecuentes alucinaciones le hacían imposible mantener sus empleos, y le impelían a buscar confort espiritual. Pasó de religión exótica en religión y de droga en droga para mantener a las voces calladas. El resultado fue que empezó a trabajar como traficante a pequeña escala; llevó consigo unas mil dosis de LSD a Boston.

Mark había descubierto la Wicca y esperaba que el dinero de las drogas pudiera financiarle una estancia prolongada en Salem, donde esperaba unirse al creciente movimiento neopagano. Sus planes cambiaron cuando unos moteros le dieron una paliza que casi lo mata por traficar en su territorio, disparando su Despertar.

Mark subió a lo alto de la Atalaya Thyrsus desde una cuneta ensangrentada de Boston, y regresó como Savham, un mago repleto de magia de Vida y un temperamento brutal. Llegó a Salem, después de todo, y no perdió en tiempo a la hora de esclavizar a un puñado de Durmientes practicantes de la Wicca. Las amenazas y los milagros lo convirtieron en su dios viviente.

El Dogal azabache pronto inició a Savham. Sus voces quedaron convertidas en poco más que susurros lejanos, y podia dedicar toda su concentración al estudio de los Arcanos y sus saberes. Creció en poder hasta convertirse en la mano derecha de la cábala, y en 1982 actuaba como Centinela del Concilio. Savham se pasó una década aterrorizando a los magos que desobedecian al Concilio. Finalmente, obtuvo maestría en la magia de Vida y desafió al lider del Dogal azabache. El lider depuesto abandonó Salem, y Savham se convirtió en el Nemeo, el vigésimo segundo lider de la cábala. Reclamó el puesto de lider sin oposición.

Descripción: Ancho de hombros y ya entrado en la mediana edad, el Nemeo parece un león viejo, que alguien vistió a la fuerza en un traje de lana y que hace una mueca de desagrado ante la experiencia. Su larga melena estriada de gris enmarca un rostro ancho y barbudo. Lleva las uñas inusualmente largas y puntiagudas.

Su Nimbo aparece como una manada de espiritus animales depredadores, dando vueltas y gruñendo, listos para saltar al la primera señal de amenaza.

Representación: Algunos Jerarcas adoptan el papel de sabios legendarios. Otros de modernos presidentes de empresas. El Nemeo desprecia tales gentilezas y disfruta siendo algo monstruoso. Los magos de Boston han aprendido a temer el airado tamborileo de sus uñas sobre la mesa de conferencias de la casa Cormant.

El Nemeo prefiere las soluciones simples y violentas. No anima los esfuerzos para mejorar las relaciones entre los magos. Prefiere que el Boston Despertado se un lugar dividido en facciones donde el poder de su cábala sea difícil de desafiar. La mayor parte del tiempo, interviene poco, a menos que haya una amenaza seria para la seguridad regional, pero le gusta influir en los asuntos mediante amenazas. Impone cargas onerosas a aquellos magos que se pasan de la raya, pero que no merecen la muerte o el exilio. Son enviados a adquirir Maná, reliquias o curiosidades según los dictados del Nemeo.

Útiles mágicos: Cuchillo de pedernal, pluma de cuervo (magia de Espiritu)

Nombre real: Mark Long

Senda: Thyrsus

Orden: La Escala de Plata

Atributos Mentales: Inteligencia 4, Astucia 5, Aplomo 4

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4

Atributos Sociales: Presencia 5, Manipulación 3, Compostura 4



Habilidades Mentales: Pericias 3, Investigación 4, Medicina 3, Ocultismo (Neopaganismo) 5, Política (Amenazas) 3

Habilidades Físicas: Pelea 2, Armas de Fuego 3, Sigilo 3, Supervivencia 4, Armamento (Cuchillos) 3

Habilidades Sociales: Intimidación 5, Persuasión 3, Sociedad 3, Callejeo 3 Subterfugio 4

Méritos: Aliados (Neopaganos) 4, Sueño 4, Sagrario (Personal) 2, Conciencia del Ser, Alta lengua, Sanctasanctórum (Personal) 3, Recursos 3, Posición (Concilio 5, Orden 3)

Voluntad: 8

Sabiduría: 3 (Paranoia)

Virtud: Fortaleza

Vicio: ira

Iniciativa: 6

Defensa: 2

Velocidad: 11

Salud: 9

Gnosis: 5

Arcanos: Muerte 2, Vida 5, Mente 1, Cardinal 3, Espacio 2, Espíritu 5

Fórmulas: *Muerte:* Moldear las sombras (•); *Vida:* Sentir vida (•), Elasticidad orgánica (••), Garras del águila (•••), Curar a otros (•••), Autotransformación (•••), Metamorfosis mayor (•••••); *Cardinal:* Analizar objeto mágico (•), Activar objeto mágico (••); *Espíritu:* Susurrar a los espíritus (•), Invocar espíritu menor (••), Controlar espíritu (•••), Crear fetiche (••••)

Maná/por turno: 14/5

Armadura: 5 ("Escudo Efimérico", Espíritu ••)

El Pergamino esmeralda

El Pergamino esmeralda original fue fundado en 1892 para servir a los Guardianes del Velo y a sus aliados en el Amanecer dorado. Los recursos del Templo de Thme enriquecieron a la verdadera cábala: El Pergamino esmeralda. Los Durmientes del Amanecer dorado no sabían nada sobre la cábala, excepto su nombre, y suponía que era algún tipo de grado iniciático secreto. Ese conocimiento hizo que se comprometieran aún más firmemente con la sociedad en su ansia de cualquier recompensa que se les ofreciera.

Fundar una sociedad secreta para atraer a los ricos y encontrar aprendices era una práctica común, pero la orden hacía campaña para conseguir prestigio de manera mucho más evidente que en otros lugares. Al final, la cábala degradó su posición y daba rangos dentro del Amanecer dorado con demasiada prodigalidad. Los Durmientes bostonianos llegaron a considerar la pertenencia a la sociedad simplemente como otro club social más para los ricos que se entretenían con saludos secretos y otras tonterías. Al final, los iniciados insatisfechos fundaron sociedades rivales con sus propias idiosincrasias, desviándose aún más de los pocos retazos de teoría mágica real que poseía el Amanecer dorado.

Los magos del Pergamino esmeralda se dispersaron tras la subversión del Concilio Libre, pero no antes de sufrir el insulto final. Los pervertidos y corrompidos restos del Amanecer dorado y sus ramificaciones consiguieron prender la llama de Despertares de su propia cosecha: magos que se unieron a un "falso" círculo interno del Concilio Libre. Un pequeño contingente de los Guardianes del Velo hizo lo que pudo por destruir a esos magos advenedizos, pero los supervivientes se aferraron tenazmente a los márgenes de los bajos fondos de Boston.

Los libertinos se introdujeron en el sector marítimo de la ciudad. La Segunda Guerra Mundial fue un regalo del cielo. Las mercancías procedentes de Inglaterra o en curso hacia ella, los trofeos de guerra y las reliquias de contrabando supusieron unos ingresos inmensos. Sucesivas cábalas usaron esos recursos recién conseguidos para explorar sitios que otros magos no habían examinado jamás, hasta que encontraron un Sagrario al suroeste de la ciudad propiamente dicha, en Roxbury. Pagaron por la construcción de un edificio de ladrillo a su alrededor y lo bautizaron como el Pergamino esmeralda: su afirmación final de supremacía. Ese edificio se ha convertido actualmente en el lugar en que los magos de Boston (y visitantes iluminados) se encuentran para hacer negocios y hacer vida social. Los Reyezuelos muertos son sus dueños actuales, y toleran un amplio espectro de comportamientos, pero no se permiten ni la violencia ni cualquier otra cosa que pueda cabrear al Dogal azabache.

El Roxbury moderno es un barrio en decadencia; el tráfico de drogas a plena luz del día y los tiroteos son comunes. El edificio parece un poco fuera de lugar, porque su fachada principal parece la de un club de alta sociedad solo para miembros. Tras pasar por un vestíbulo, los visitantes llegan a una gran sala decorada con paneles de vidrio tintado que representan a los arcanos mayores del tarot. Enfrente de un escenario, hay una barra que sirve bebidas a precio de costo. Uno de los Reyezuelos muertos normalmente está sentado a la barra charlando con la camarera. El camarero es el único Durmiente al que se le permite la entrada (Es un Sonámbulo, alguien que no desencadena paradojas ante la magia). Es una pariente de uno de los Reyezuelos que necesita algo de dinero extra. Reciba una paga considerable y está bajo una compulsión mágica para callar todo lo que ocurre en el lugar. No hay ningún otro Durmiente trabajando en el lugar.

En los pisos superiores hay salas de reuniones privadas para uso de los Reyezuelos muertos y de cualquiera que desee privacidad. Generalmente no se permite a los magos dormir allí. Los Reyezuelos permiten a los visitantes que hojeen su biblioteca e incluso adquirir tass (en la forma de puntas de flechas y fragmentos de cerámica), pero el precio es elevado. El coste fluctúa, pero el tass suele rondar alrededor de los 10.000 dólares por punto de Maná (la unidad se llama una "prenda"; el pago debe realizarse en moneda legal de verdad de los Estados Unidos y billetes de números no consecutivos). Los Reyezuelos muertos son muy hospitalarios, pero nada es gratis.

Rasgos de Sanctasanctórum

El local llamado el Pergamino esmeralda tiene los siguientes Méritos: Sanctasanctórum 5 (Tamaño 4, Seguridad 1), Biblioteca (el contenido varía constantemente ya que la cábala siempre está prestando y tomando prestado libros, pero los contenidos básicos suelen ser: Leyendas Locales, Brujería, Barcos Fantasma), Sagrario 3 (en el tejado; el agua de lluvia allí tiene un extraño resplandor verdoso).

Einar,

No te recomiendo que emprendas acción alguna contra el chico. Está demasiado bien protegido ahora. Espero que estés orgullosos: desencadenar un Despertar es un momento histórico. Has liberado a otra alma más de los grilletes del Sueño y la ignorancia. Estoy seguro de que tomarás esto como sarcasmo, pero esa no es la intención. Conocí al que fuiste antes, Einar, al hombre que solías ser. Hubieras estado orgulloso, y con razón. Moran también hubiera estado orgulloso también. Imagínate si hubiera sido tu propio hijo el que hubiera Despertado de esa manera.

No lo sigo para herirte. Lo digo para ayudarte. Todavía no estás tan lejos que no puedas darte la vuelta en la senda que has elegido. Otros te llaman Scelestus, uno de los Perversos. Conozco tu alma, y sé que el dolor y la angustia son las que te guían. Dices que los has dejado atrás. No. Es lo que te empuja a seguir adelante en ese necio camino, buscando adormecer el dolor con el bálsamo del Abismo. No encontrarás alivio ahí. Vuelve del borde del precipicio.

Digo esto y sabes que lo digo de verdad. Pero también sabes digo de verdad lo que diré a continuación: si actúas contra mí o los míos, acabaré contigo. Crees que tu poder te ha mantenido a salvo hasta aquí, pero fui yo el que desvió la ira del Nemeo contra ti hacia otro objetivo. Por ese acto, seguramente pagaré caro. Mi amistad contigo era demasiado profunda para descartarla fácilmente, pese a la facilidad con que tú la descartaste por tu lado. De ahora en adelante, no retendré su mano ni la de nadie cuando la alcen contra ti.

Te vi cuando provocabas al chico, descargando ese libro terrible sobre él. Sí, te escudriñé, y tú no lo supiste. ¿Te enfurece? Debería.

Me llevó mucho tiempo encontrarte, y no estoy contento con lo que descubrí. ¿Qué le has hecho a tu cuerpo? Tú, que antaño exaltabas las virtudes del templo corporal. ¿Posees todavía un género definido? Se dice en los rumores que circulan en la Tábula Esmeraldina que renunciaste a tus órganos generativos en sacrificio a alguna entidad sin nombre. Dicen que a cambio, obtuviste la habilidad alterar el color de tu piel para adaptarlo al de tu entorno, camuflándote como un camaleón. Para mejor uso de este poder, según dicen, a menudo no llevas ropa alguna encima, o ropas que puedas quitarte rápidamente.

¿Son ciertos esos rumores? ¿Tienen alguna base real? Si es así, lloro de verdad por el hombre que conocí. Todos hemos perdido seres queridos en esta vida, pero tu pesar ya no es excusa para tus acciones.

El nombre que has elegido me revela tus intenciones: Angrbóda, la gigantesa nórdica que engendraba monstruos. ¿Se suponía que el muchacho era tu siguiente monstruo? Abandona ese objetivo ahora mismo. Estoy mucho más versado en los arcanos que cuando nos conocimos. No creas que puedes sobreponerte a mí. Nada de lo que hagas me será desconocido, no importa cómo mutiles tu aura con conjuros de Muerte. Encontraré un rastro y lo seguiré a su fuente, porque ahora camino en las brumas y veo aquello que está por venir. Buscaré la sombra de tu llegada incluso antes de que hayas decido actuar, y frustraré tus intenciones incluso antes de que pongas a tus peones en movimiento.

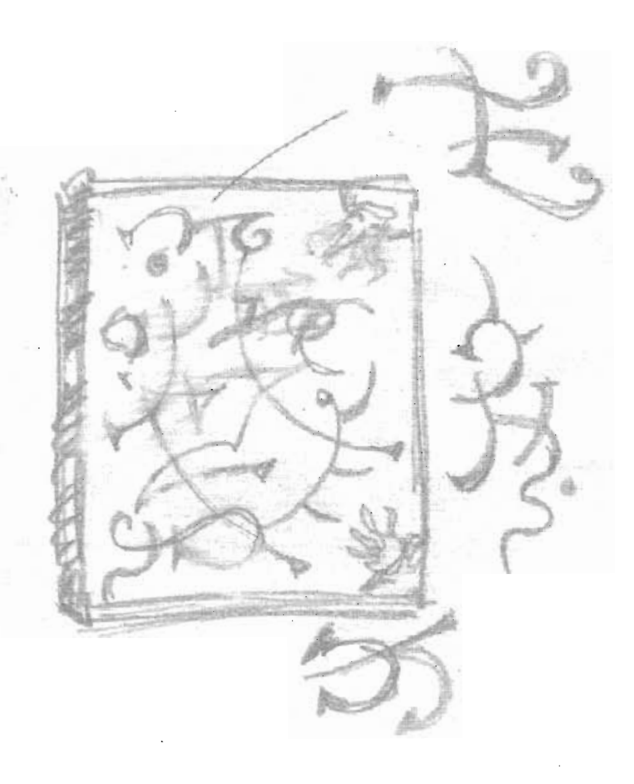
Estaré observando desde las brumas, y tú no te percatarás de ello.

Si vuelves a actuar contra mí, ni siquiera el Abismo y los Señores Ocultos a los que adoras mantendrán mis manos lejos de tu cuello.

Adiós, Einar.



Hoy me llegó un paquete por correo, sin remitente. Mis padres no saben dónde estoy; tienen un apartado de correos para enviar cosas. Los maestro Aurem y Potestas no me dejaron ni tocarlo. Acordonaron el área y se pusieron a trabajar en ello. Lo que les preocupó más que su procedencia de manos desconocidas es que su resonancia había desaparecido. Quienquiera que lo ha enviado cortó todos los vínculos de resonancia, dejando una tabula rasa, sin nada que se pueda utilizar para rastrear empáticamente al remitente.



Tras figurarse que no iba a explotar, lo abrieron con cuidado. Dentro había un libro, un diario encuadernado en cuero y con las páginas escritas a mano- No era cualquier libro. Era el libro. El mismo que usé para convocar a aquella cosa que mató a Sigmund y que casi me mata a mí.

Angrboda. Me envía un regalo. Supongo que quiere que continúe mis estudios. Por supuesto, los maestros no quieren saber nada de ello. Dicen que es un grimorio, un libro con magia real inscrita en él, no solo cosas acerca de la magia, sino conjuros de verdad.

No se me permite tocarlo. Desaparecieron rápidamente con el libro y probablemente lo hayan metido en la cripta que usen para almacenar las cosas peligrosas. No importa. No quiero esa maldita cosa. Estoy seguro de que todo el mundo teme que tenga la tentación de mirarlo y conjurar algo nuevo, como si hubiera pillado el virus de la curiosidad del libro la primera vez o algo así. Joder, no. Pueden quedárselo donde sea que lo han escondido.

A menos que haya algo en él acerca de cómo traer de vuelta a la gente del lugar a donde ha ido Sigmund. Quiero decir, la verdad es que no lo vi morir en realidad. Puede que aún esté vivo, atrapado allí, esperando a que yo lo saque.

Mierda.

Apuesto a que esto es exactamente el tipo de cosa que Angrboda quiere que piense. Si pudiera salvar a Sigmund, Movran me lo hubiera dicho. Ya estaría de camino a ayudarlo. ¿No?

Eso es lo que haría, ¿no?

Secretos. Todo el mundo guarda secretos. ¿Me lo dirían si lo supieran? Demonios, ¿me dirían la verdad en ese caso? No lo sé

Supongo que tendré que averiguarlo por mi cuenta.

Índice



Nombre:
Jugador:
Crónica:

Concepto:
Virtud:
Vicio:

Senda:
Orden:
Cábala:

Atributos

Poder	Inteligencia	●OOOO	Fuerza	●OOOO	Presencia	●OOOO
Precisión	Astucia	●OOOO	Destreza	●OOOO	Manipulación	●OOOO
Aguante	Aplomo	●OOOO	Resistencia	●OOOO	Compostura	●OOOO

Habilidades

Mentales
(-3 sin instrucción)

Fórmula

- ☐ Academicismo ____ OOOOO
- ☐ Ciencia ____ OOOOO
- ☐ Informática ____ OOOOO
- ☐ Investigación ____ OOOOO
- ☐ Medicina ____ OOOOO
- ☐ Ocultismo ____ OOOOO
- ☐ Pericias ____ OOOOO
- ☐ Política ____ OOOOO

Físicas
(-1 sin instrucción)

Fórmula

- ☐ Armamento ____ OOOOO
- ☐ Armas de fuego ____ OOOOO
- ☐ Atletismo ____ OOOOO
- ☐ Conducir ____ OOOOO
- ☐ Fullerías ____ OOOOO
- ☐ Pelea ____ OOOOO
- ☐ Sigilo ____ OOOOO
- ☐ Supervivencia ____ OOOOO

Sociales
(-1 sin instrucción)

Fórmula

- ☐ Callejeo ____ OOOOO
- ☐ Empatía ____ OOOOO
- ☐ Expresión ____ OOOOO
- ☐ Intimidación ____ OOOOO
- ☐ Persuasión ____ OOOOO
- ☐ Sociedad ____ OOOOO
- ☐ Subterfugio ____ OOOOO
- ☐ Trato con animales ____ OOOOO

Otros Rasgos

Méritos

____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO
____ OOOOO

Defectos

____
____
____

Tamaño ____
Defensa ____
Mod. iniciativa ____
Velocidad ____
Experiencia ____

Arcanos

- Cardinal ____ OOOOO
- Destino ____ OOOOO
- Espacio ____ OOOOO
- Espíritu ____ OOOOO
- Fuerzas ____ OOOOO
- Materia ____ OOOOO
- Mente ____ OOOOO
- Muerte ____ OOOOO
- Tiempo ____ OOOOO
- Vida ____ OOOOO

Salud

OOOOOOOOOOOOOOO
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Voluntad

O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Maná

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puntos por turno: ____

Gnosis

● O O O O O O O O O

Sabiduría

- 10 ____ O
- 9 ____ O
- 8 ____ O
- 7 ____ O
- 6 ____ O
- 5 ____ O
- 4 ____ O
- 3 ____ O
- 2 ____ O
- 1 ____ O

Armadura

Tipo | Puntos

____

Conjuros protectores

Nombre | Puntos

____
____

Atributos 5/4/3 · Habilidades 11/7/4 (+3 especialidades) · Atributo de Aguante preferido - Acanthus, Moros, Thyrsus: +1 Compostura; Mastigos, Obrimos: +1 Aplomo · Arcanos - 2 círculos en el primero, dos en el segundo y uno en el tercero (dos de ellos deben ser los Arcanos regentes de la senda). +1 círculo en cualquier Arcano · Fórmulas 6 · Méritos 7 · (Comprar el 5º círculo en Atributos, Habilidades y Méritos cuesta 2 puntos) · Salud = Resistencia + Tamaño · Voluntad = Aplomo + Compostura · Defensa = el menor de Destreza o Astucia · Mod. Iniciativa = Destreza + Compostura · Velocidad = Fuerza + Destreza + 5 · Sabiduría inicial = 7 · Gnosis inicial = 1 · Maná inicial = Sabiduría



Conjuros activos

Máx. = Gnosis + 3

Conjuros lanzados sobre sí

Tolerancia a conjuros = Resistencia; -1 dado por cada conjuro adicional

Nimbo

Marcas de Paradoja

Desvarío:

Desfiguración:

Útiles mágicos dedicados

Útiles basados en Arcanos:

Experiencia

Experiencia arcana

Fórmulas

Círculos	Arcano	Nombre	Reserva de dados	Página

Armas

Tipo	Cargador	Especial

Objetos encantados

Tipo	Poder	Reserva de dados	Maná

Equipo

Tipo	Modificador de dados

Familiar

Tipo:

Descripción:

Poder:

Precisión:

Aguante:

Habilidades:

Iniciativa:

Defensa:

Velocidad:

Tamaño:

Influencia:

Númenes	Coste

Prohibición:

Corpus/Salud

OOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Voluntad

O O O O O O O O O O

Ha sido dicho: "de ser purificadas las puertas de la percepción, todo aparecería al hombre tal y como es: infinito".

Eso es lo que ves ahora.

El ojo de tu alma (el ajna, el tercer ojo) se ha abierto. Ves gracias a la luz de la Atalaya que se erige en una costa infinitamente lejana, más allá del Abismo. Has Despertado y los Misterios quedan develados ante ti.

Tu imaginación es tan real como tu puño, tu voluntad se ha liberado de sus cadenas.

Esto es poder.

Esto es magia.

Con ella, reharás el mundo.

—Arethusa, Ordo Scala Argentum







